Edição Recorde
124 PÁGINAS!

playstation

Dicas & Truques para

www.gameblog.com.br

GRÁTIS: PÔSTER DUPLO GIGANTE
Tem até ranking com todas as seleções para detonar no Winning Eleven 10

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 93

Nº 93 • Ano 8
Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90
Outubro 2006

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

1533 DICAS & TRUQUES

DETONADOS

OKAMI PS2
Roteiro completo para a obra-prima da Capcom

LEGO STAR WARS II PS2
Localização de todos os 198 itens secretos

CAVALEIROS DO ZODÍACO: HADES PS2
Desvende os modos de jogo e confira golpes de todos os lutadores

YAKUZA PS2
Detone os 13 capítulos da saga da máfia japonesa

REVIEWS PS2

- Reservoir Dogs
- Rule Of Rose
- Pac-Man: World Rally
- Disgaea 2: Cursed Memories
- Spy Hunter: Nowhere To Run
- King of Fighters 2006

TOKYO GAME SHOW

Tudo o que rolou na feira de games do Japão

EXCLUSIVO

DEVIL MAY CRY 4

Nosso repórter jogou no Japão o game que vai soltar os demônios do PS3

Leve para casa o primeiro PlayStation 3 do Brasil

Basta ser criativo para ganhar

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation,Megadrive,
Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES,CABOS,CONECTORES,CONTROLES,MEMORY CARD,CONVERSORES,RF,CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games	Espírito Santo
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179	Tel:(0xx27)3391-0733

PlayStation
Setembro/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella
Redação: Felipe Azevedo, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Leandro Calçada (in memoriam), Aida Lima, Akira Suzuki, Amer Houmaichi, Bruno Ramalho, Humberto Martinez, José Júnior, Julio Wecchi, Makotron, Matheus Bourg

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá:
00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation® é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br 10 ANOS
Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

*** PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

A MAIOR DE TODAS

Ufa! Foi uma correria que você não faz idéia. Mas valeu a pena e podemos falar com todo orgulho: somos a primeira revista de games brasileira a testar o novo *Devil May Cry 4* para PlayStation 3.

O jogo está na capa desta edição. Isso você já viu. O que você não viu foi a novela que rolou antes de decidirmos por ele como assunto principal da **Dicas & Truques para PlayStation** deste mês. Nossa primeira opção era *Cavaleiros do Zodíaco: The Hades*, que foi detonado mas acabou perdendo seu lugar de destaque pois queríamos algo mais substancial. Foi nesse momento que decidimos fazer nossa capa com algum assunto quente proveniente da feira japonesa de games Tokyo Game Show 2006.

Uma certeza havia em nossas cabeças: jogos sensacionais iriam aparecer nesse evento e nós tínhamos que colocar um deles na capa. Logo pensamos em *Resident Evil 5* e ficamos empolgados com a futura festa dos zumbis. O chato foi que a Capcom, produtora do jogo, não soltou nada de novo sobre ele e nós tivemos que abandonar a idéia.

Tudo bem. *RE5* pipocou, mas *Devil May Cry 4* arrebentou na feira do Japão. Como nós já havíamos montado um esquema forte com nosso correspondente Akira, que foi até o outro lado mundo acompanhar a feira, mudamos tudo para colocar o jogo do caçador de demônios como destaque.

E não parou por aí. Este mês exageramos na dose e novamente aumentamos o tamanho da revista, chegando ao total de 124 páginas; o que nos confere o título de maior revista brasileira de games em número de páginas e circulação (confirmado pelo IVC). Aproveitando essa quantidade de espaço, soltamos quatro detonados dos games de Play 2 mais jogados do momento.

Fazendo uma alusão à matéria de capa, realmente foi uma correria dos infernos. Mas no final deu tudo certo e o resultado é esta revista, modéstia à parte, simplesmente linda.

Eduardo Trivella
trivella@europanet.com.br

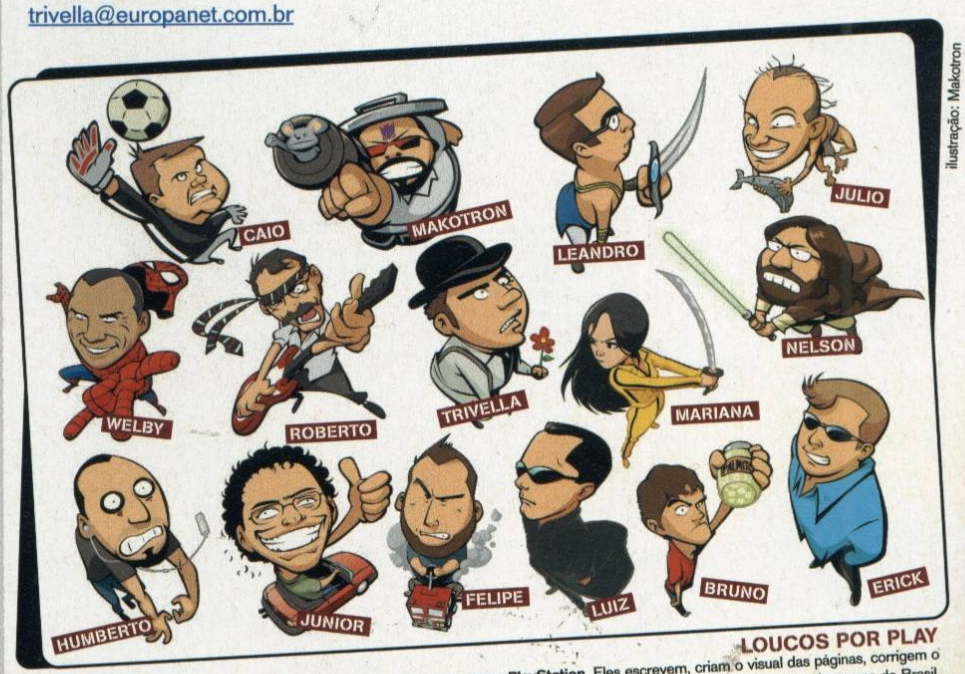


Ilustração: Makotron

LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam PlayStation, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

EDITORA EUROPA
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

EVOLU

TUDO ISSO
POR APENAS

R$ 699,00

Ligue agora
e ganhe um
brinde

OU 6X DE
R$ 142,00
NO CARTÃO

ACESSE O NOSSO SITE:
www.gamesevolution.com.br

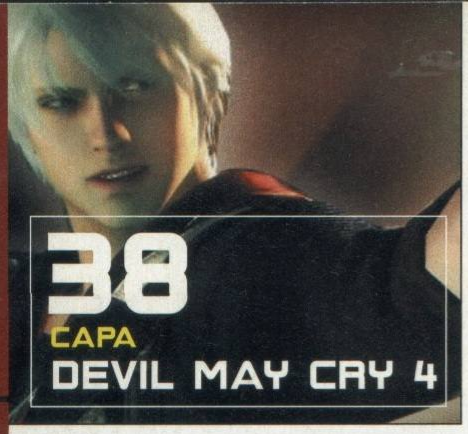
TION GAMES

VISA Maestro REDE SHOP Maestro Mastercard

Tel: (0xx11) 3361-8927

evolution_games@terra.com.br

Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 105 - São Paulo - SP



38
CAPA
DEVIL MAY CRY 4

CAPA

38 Devil May Cry 4

GERAL

12 Fala, Galera
14 Chora, Galera
16 Cobertura da Tokyo Game Show 2006
101 Compras
62 Garota PlayStation
112 Hora do Reset
24 News
61 Pôster - Okami
08 Promoção – PlayStation 3
100 Superteste
98 Trash Zone

PREVIEWS (PS3)

30 Tony Hawk's Project 8
32 Full Auto 2: Battlelines

PREVIEWS (PS2)

30 Tony Hawk's Project 8
32 Arthur and the Invisibles
34 Karaoke Revolution: American Idol
35 Xiaolin Showdown

PREVIEWS (PSP)

32 Arthur and the Invisibles
35 Xiaolin Showdown
36 Coded Arms: Contagion
36 Star Wars: Lethal Alliance
37 Hot PXL

REVIEWS (PS2)

42 Disgaea 2: Cursed Memories
43 Pac-Man World Rally
45 Rule of Rose
46 Reservoir Dogs
47 Pirates: Legend of the Black Buccaneer
48 Just Cause
48 Spy Hunter: Nowhere to Run
50 King of Fighters 2006
50 Open Season

REVIEWS (PSP)

44 Def Jam Fight for NY: The Takeover
43 Pac-Man World Rally
46 XTreme Party

ESPECIAIS

54 Energia Winning Eleven

DETONADOS & CIA

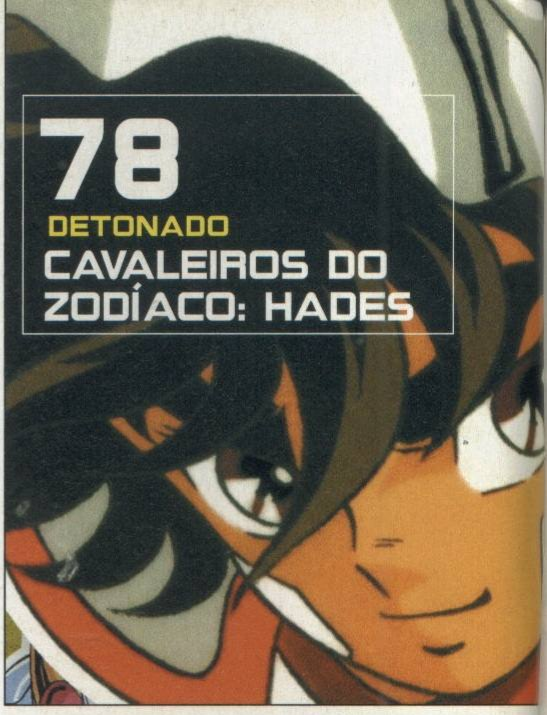
66 Okami
78 Cavaleiros do Zodiaco: Hades
84 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
90 Yakuza

DICAS (PSI)

106 Civilization 2
106 International Superstar Soccer Deluxe
109 Grand Theft Auto: London 1969
109 Grand Theft Auto

DICAS (PS2)

106 And 1 Streetball
106 Battle Stadium D.O.N.
106 Da Vinci Code, The
106 Extreme-G 3
106 Ice Age 2: The Meltdown
106 KOF: Maximum Impact 2



78
DETONADO
CAVALEIROS DO ZODÍACO: HADES

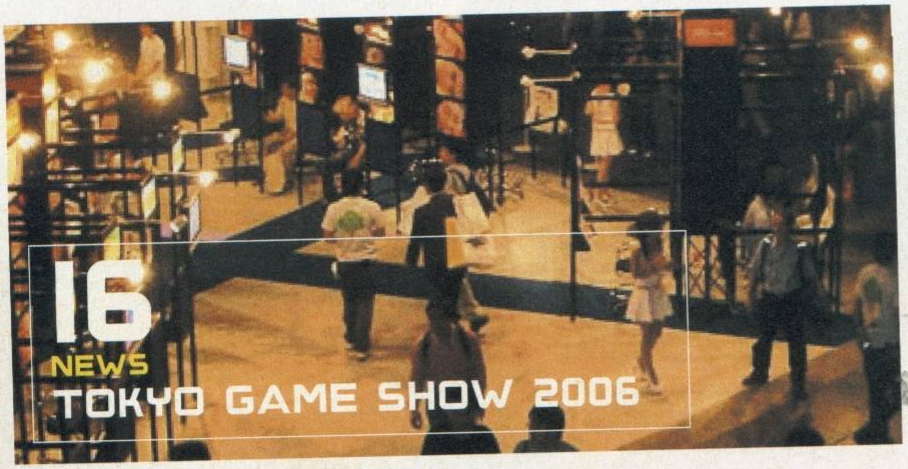
107 Lord of The Rings: The Return of The King
108 MLB Slugfest: Loaded
108 Sky Surfer
108 Tenchu: Wrath of Heaven
108 X-Men: The Official Game
108 Yakuza
110 Grand Theft Auto 3

DICAS (PSP)

106 ATV Offroad Fury: Blazin' Trails
106 Gradius Collection
107 Kingdom of Paradise
107 Legend Of Heroes: A Tear of Vermillion
108 NBA Ballers: Rebound
108 NFL Street 2 Unleashed
108 Pirates of The Caribbean: Dead Man's Chest

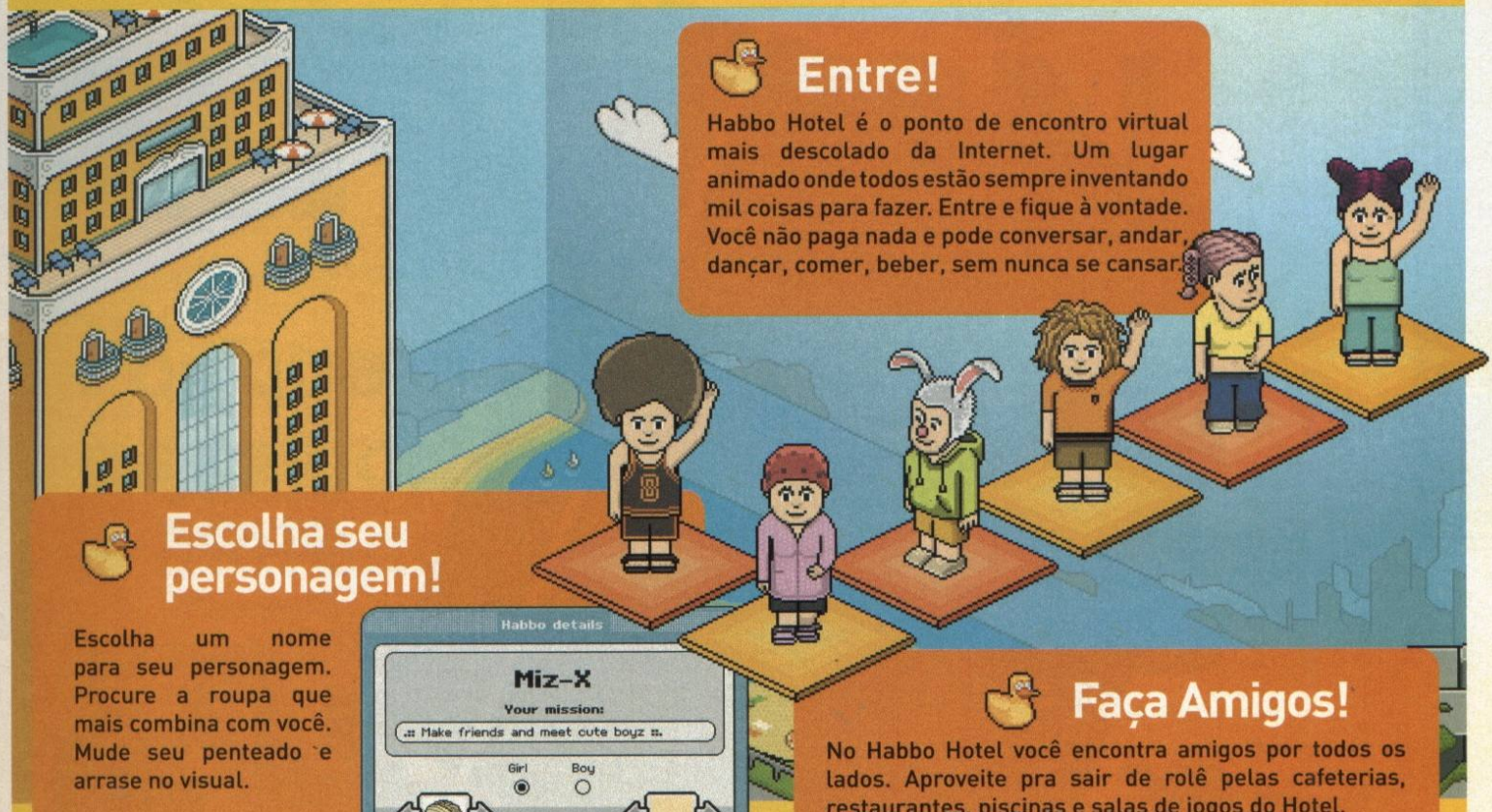
TRAPAÇAS

104 Armored Core: Last Raven
104 Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus
104 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
104 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
104 Hitman: Blood Money
104 Ice Age 2: The Meltoown
104 Jaws Unleashed
105 Midnight Club 3: DUB Edition
105 Naruto: Ultimate Ninja
105 Rampage: Total Destruction
105 River King: A Wonderful Journey
105 Sprint Cars: Road to Knoxville
105 Super Monkey Ball Adventure
105 Tomb Raider: Legends
105 Urban Chaos: Riot Response
105 Veggietales: Larryboy and The Bad Apple
105 Winback 2: Project Poseidon



16
NEWS
TOKYO GAME SHOW 2006

HABBO HOTEL

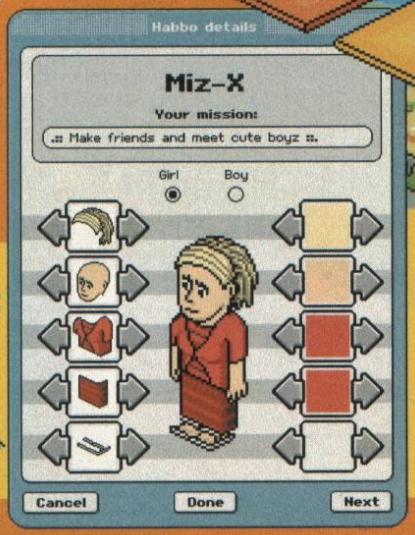


Entre!

Habbo Hotel é o ponto de encontro virtual mais descolado da Internet. Um lugar animado onde todos estão sempre inventando mil coisas para fazer. Entre e fique à vontade. Você não paga nada e pode conversar, andar, dançar, comer, beber, sem nunca se cansar.

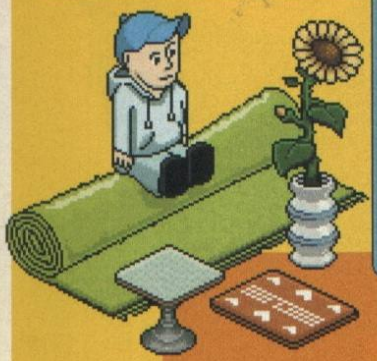
Escolha seu personagem!

Escolha um nome para seu personagem. Procure a roupa que mais combina com você. Mude seu penteado e arrase no visual.



Faça Amigos!

No Habbo Hotel você encontra amigos por todos os lados. Aproveite pra sair de rolê pelas cafeterias, restaurantes, piscinas e salas de jogos do Hotel.



Monte seu quarto

Mova sofás pesados e mesas de jantar com um clique do seu mouse. Crie quantos quartos quiser. Você pode decorar do seu jeito, e ainda fazer festas para os amigos.

Conversas, competições, jogos, seu quarto e ótimos amigos.

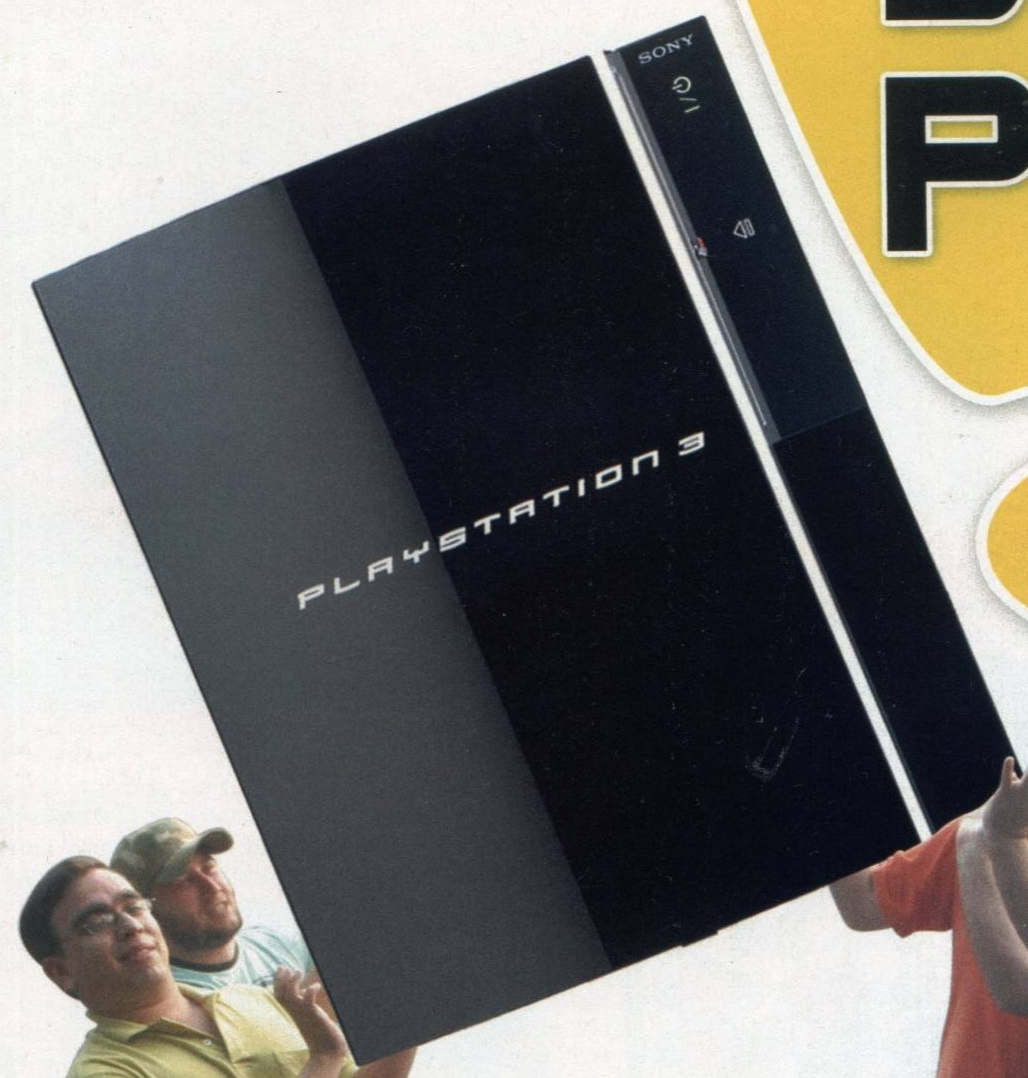
TUDO ISSO NO HABBO HOTEL!

PROMOÇÃO PLAYSTATION

Crie seu personagem Habbo até o dia 31.10.06 e ganhe móveis para colocar em seu Quarto no Hotel.
Acesse www.habbo.com.br/playstation responda a pergunta: Qual matéria da edição de outubro você mais gostou?
Promoção exclusiva para leitores Playstation que efetuarem seu registro no Habbo Hotel em português até as 23h59 do dia 31/10/06. Válido apenas para um Habbo por pessoa.

HABBO®
habbo.com.br

SUPE
PLA



Força, galera! O PS3 até que não é tão pesado assim, vai... Ai, minhas costas...

SAINDO NA FRENTE
A Dicas e Truques para PlayStation inova mais uma vez e faz a primeira promoção com PS3 no Brasil

ERPROMOÇÃO YSTATION 3

Por que o PlayStation 3 será o melhor console do mundo e merece estar na minha casa?

Preencha o cupom ao lado, escreva uma resposta criativa e mande-o para a redação. Quem fizer a melhor frase leva um PS3. Não há limite de idade para participar desta superpromoção.

Promoção PS3 – D&T para PlayStation

Envie o cupom até 5 de novembro de 2006 para a redação da **Dicas & Truques para Playstation**.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido**: _____

Por que o PS3 será o melhor console do mundo e merece estar na minha casa? (até 15 palavras)

_____

_____

_____

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Superpromoção PlayStation 3 - Dicas & Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900.
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de novembro de 2006 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. Os cupons devem ser preenchidos corretamente com os dados pessoais do participante e a resposta para a pergunta "Por que o PlayStation 3 será o melhor console do mundo e merece estar na minha casa?"
4. Cada cupom deve conter uma frase com, no máximo, 15 palavras. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons que chegarem à redação da Dicas & Truques para PlayStation não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 95**, que estará nas bancas no dia 5 de dezembro de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 28 de fevereiro de 2007 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um console PlayStation 3 que será entregue ao vencedor até o segundo semestre de 2007.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da Superpromoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.
Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO no 70.951/72, Art. 30.

RESULTADO DA PROMOÇÃO FINAL FANTASY VII DA EDIÇÃO 91

• **Primeiro colocado:** Guilherme Rodrigues (Itu/SP)
Prêmio: um console PS2 e um DVD do filme *Final Fantasy VII: Advent Children*
Diálogo: "Sephiroth: Eu sou mal compreendido. Os gamers não entendem o que eu falo. Cloud: Fique calmo... com o Tevez também é assim."
• **Segundo ao décimo colocados**: Rone Cesar Silva e Sousa (São Paulo/SP), Viviane Machado Ferreira (Brasília/DF), Mateus Arantes (Tocantins/MG), Luis Gustao M. de Carvalho (Embu das Artes/SP), Eliziel Ramos de Almeida (Guapiara/SP), Felipe Necer Santa Ana (Taboão da Serra/SP), Guilherme R. de Paula (Juiz de Fora/MG), Hugo Soares Barroso (Caucaia/CE) e Tiago Freire Barbosa (Osasco/SP). **Prêmio para cada ganhador:** um DVD do filme *Final Fantasy VII: Advent Children*.

PROMOÇÃO NESCAU

Quem faturou um PS2 da promoção da edição 90 e ainda teve o seu desenho publicado no pôster desta edição foi o Rafael Nascimento Silva, de Paraopeba/MG.

JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

THRUSTMASTER®

BANDAI NAMCO™ Games

The Fast and The Furious é uma marca registrada e com direito de cópia à Universal Studios. Licenciado pela Universal Studios que licenciam LLLP. Todos os direitos reservados. Todas marcas registradas e nomes de empresas restantes são privados de seus proprietários respectivos. © NAMCO BANDAI Games America Inc. 2006. Todos os direitos reservados. "PlayStation" e os logos da família "PS" são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

SEJA VELOZ E DEIXE SEUS ADVERSÁRIOS FURIOSOS

PROMOÇÃO DE LANÇAMENTO**

Na compra do jogo "THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT" você ganha camiseta personalizada

Acompanha manual em Português

+ um cupom bônus R$ 30,00 para a compra do Kit Ferrari: volante Rumble Force 2 em 1 + controle.

* Promoção válida até o final do estoque (camisetas e Kits Ferrari).
** Verifique as lojas participantes no site: www.jptech.com.br/velozes
É necessária a entrega do cupom para validar a promoção.
Promoção válida até 15/11/2006.

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! A seção de cartas da Dicas & Truques para PlayStation é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós e torça para ver sua carta publicada

NARUTO, CADÊ VOCÊ?

P Estou mandando este e-mail porque tenho uma dúvida: existe algum *Naruto* para PS1? Se existir, em qual site acho o jogo?
Matheus Ferreira Fonseca
Via e-mail

R *Vai ser praticamente impossível achar esse jogo em algum lugar (assumindo que você esteja pensando em comprá-lo). O único* Naruto *que existe para PS1 foi lançado anos atrás somente no Japão e tem o nome de* Naruto: Shinobi no Sato no Jintori Kassen. *Se você por acaso der a sorte de encontrar, ainda vai sofrer um bocado para conseguir jogar, já que ele é um game de tabuleiro totalmente em japonês.*

INVASOR DESERTOR

P Sou leitor antigo da revista, desde a edição nº 56, se não me engano. Nunca me arrependi de comprar nenhuma das suas revistas, todos da equipe são extremamente bons e colaboram para que a **D&T** melhore cada vez mais. O que eu não gostei foi da notícia de que o Humberto iria sair. Tudo bem que foi por um ótimo motivo, pois também adoro animes e RPGs. O chato é que não consigo encontrar a revista **Animation Invaders** aqui em Patos de Minas! Houve algum problema nas entregas ou aqui na região ela não é distribuída? Sei que muitos leitores gostavam do trabalho dele, por isso enviei este e-mail – para expressar minha humilde opinião para todos os leitores e redatores da revista.
Zero
Via e-mail

■ Humberto vive no meio de mangás e animes, mas ainda curte os games

R *Humberto Martinez, ídolo dos otakus, mestre dos cosplayers, senhor dos fanzineiros, não nos abandonou totalmente. É óbvio que ele tem de tocar seu projeto principal e filha querida, que é a revista* ***Animation Invaders****. Mas veja você como são as coisas: depois de alguns meses enclausurado no universo dos animes e mangás, o Tuberto (apelido mais do que carinhoso) praticamente implorou de joelhos para que déssemos um espaço para ele em nossas páginas. Como temos coração de mãe e precisamos de toda ajuda com que pudermos contar, ele continua escrevendo reviews para nós vez por outra. Se você é fã do cara e está com dificuldades para encontrar a* ***Animation Invaders*** *na banca perto de sua casa, acesse nosso site (www.europanet.com.br) e faça uma assinatura ou compra pela internet. Nossas revistas são distribuídas para todo o Brasil, mas é impossível chegar a todas as bancas de jornais que existem neste país.*

OS CINCO QUE PODERIAM SER CEM

P Por que *Final Fantasy XIII* não está na lista dos cinco games mais esperados do PS3 publicada na **D&T** nº 92? Será que vocês não estão esperando tanto esse jogo? Pô! Agora só falta vocês dizerem que não vai ter detonado do *FFXII*! Concordo que na edição nº 91 vocês fizeram uma matéria sobre o jogo, mas pelo menos valia uma mínima citação, não? Para mim, *FFXIII* é o jogo mais esperado e acho que muitos fãs de PlayStation pensam o mesmo.
Yuri Podolsky
Piracicaba - SP

R *Tudo aqui rola na base da democracia, Yuri. Para chegar àqueles cinco jogos que você viu na matéria da edição passada, praticamente todo mundo envolvido na produção da revista deu sua opinião sobre quais jogos são os mais aguardados.* Final Fantasy XIII *esteve entre os mais votados, apenas não entre os cinco primeiros. Queremos muito jogar esse game e estamos ansiosos também. Mas a ansiedade muitas vezes joga contra quem é ansioso. Veja o caso de* Final Fantasy XII, *por exemplo. O jogo saiu há bastante tempo no Japão e nós até fizemos um review dele na edição nº 89. Queríamos fazer um detonado logo de cara, mas seguramos a ansiedade e estamos aguardando até o lançamento da versão americana. Assim, muito mais gente estará jogando, entendendo a história e aproveitando nosso detonado, que sairá muito em breve.*

■ **ELE TAMBÉM MERECE** – Segundo o leitor Yuri, *Final Fantasy XIII* não deveria ter ficado de fora da lista dos jogos mais aguardados para o PS3

MATÉRIA DESAFINADA

P Gostaria de saber o que aconteceu com a matéria especial do duelo entre Pitty e Sepultura. A idéia foi show, mas a execução foi, no mínimo, fraca. A **D&T** deveria ter feito tabelas comparativas do desempenho, colocado mais depoimentos, e até mesmo ter dado mais tempo para que os guitarristas se acostumassem com o acessório, a fim de que o nível mais difícil fizesse parte do desafio. Outra curiosidade que eu tive: no GameBlog, ouvi em um podcast que o *God of War* foi detonado no Easy; no preview de *Guitar Hero 2* (edição nº 90), vocês mencionam o quanto *Bark at the Moon* é difícil no Expert; e até mesmo em alguns detonados, as estratégias dadas para níveis maiores são simplesmente horríveis! Afinal, qual é o nível testado? E mais uma coisa em relação ao *Guitar Hero*: qual o nível que mais se parece com as músicas em si?
Paulo Ribeiro
Ponta Grossa - PR

R *Queremos que os leitores esperem sempre mais da gente, mas assim já é um pouco de exagero, né Paulo? A matéria está recheada de depoimentos espalhados pelo texto inteiro; para ter mais, só se ela fosse feita em formato de entrevista, o que não era o caso mais indicado. Tabelas comparativas estavam previstas no início da produção da matéria, mas ficaram chatas demais e foram cortadas. Quanto a dar mais tempo para os guitarristas se acostumarem com o acessório e jogarem no nível mais difícil, não havia como: a agenda desses caras é corrida demais e tudo tinha que ser feito em poucas horas. Dá um desconto pra gente da próxima vez pois fazer uma matéria desse tipo não é tão fácil como você imagina.*
Nossos games são jogados sempre no nível Normal – Fácil é para maricas e Difícil é para quem tem tempo de sobra. O que você ouviu foi apenas uma tiração de sarro, pois um de nós (nomes não serão mencionados) jogou God of War *no Easy e virou motivo de piada pelos cantos da redação. O nível que mais se aproxima das músicas de verdade em* Guitar Hero *é, logicamente, o Expert. Nele, o jogador corre a mão pelo braço da guitarra muito mais do que nos outros níveis, e as técnicas de ligação de notas até se assemelham à prática verdadeira.*

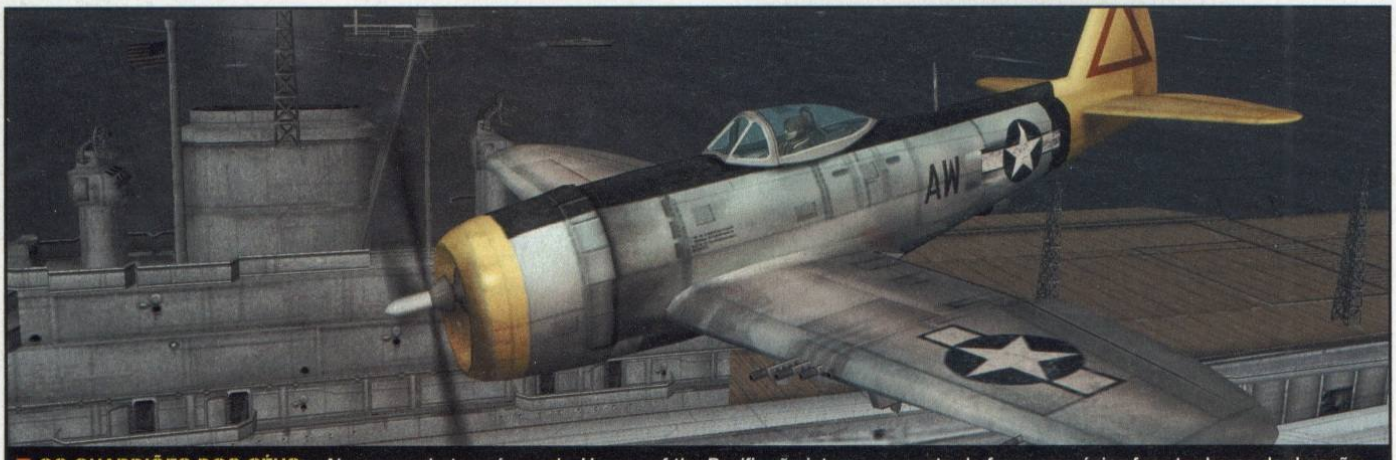
ERRATA

Na edição nº 92 da **Dicas e Truques para PlayStation**, publicamos equivocadamente as imagens do review de *Valkyrie Profile: Lenneth*, para PSP. Elas são, na verdade, do jogo *Valkyrie Profile: Silmeria*, para PS2. Este review de PSP também foi indicado na capa como sendo para PS2; além de outro jogo para PS2, *The Ant Bully*, que foi indicado como um título de PSP. Nossos agradecimentos a Isabela Florindo Pinheiro e aos outros leitores que nos indicaram esses erros.

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA
LIGHT
GAMES
ST/STOP
MODE
LAP/RST
Ref.: XGPP0011 – XGPP0014
www.xgameswatches.com.br
GAMES
Para quem não pára um minuto.

CHORA, GALERA!

Serviço de utilidade pública: a última página da seção de cartas da D&T é inteiramente dedicada a dúvidas relacionadas à detonação de jogos. Encalhou em algum chefe? Precisa de um código salvador? Escreva para nós e chore as pitangas



OS GUARDIÕES DOS CÉUS – Alguns combates aéreos de *Heroes of the Pacific* são intensos a ponto de fazer uma única fase ter horas de duração

NÓS E OS OUTROS

P E ai, garotas, garotos e os outros também! Quero saber o código de *Resident Evil 3* para munição infinita ou alguma outra coisa, já que no *RE2* dá para fazer. E por favor coloquem uma foto da galera da redação na próxima edição, mas as garotas em primeiro plano. Um abraço e um beijo do Gordo.
Cláudio Fernandes
Andradina - SP

R *A foto não vai rolar desta vez, Gordo. Mas dá pra quebrar o galho com a caricatura da galera que está na página 3, não é mesmo? Também ficamos devendo "as garotas", pois atualmente só contamos com uma integrante do sexo mais bonito: a Mariana.*

Sobre a munição infinita em RE3, *a boa notícia é que ela existe. A notícia mais ou menos é que ela serve apenas para uma arma. A má notícia é que, para consegui-la, você precisa matar Nemesis (o chefe final) no modo Hard. A péssima notícia é que isso deve ser feito sete vezes. Boa sorte!*

EMPACADO NAS PLACAS

P É um prazer estar escrevendo para a **Dicas & Truques**, meu irmão e eu acompanhamos o trabalho de vocês desde que compramos o PlayStation 2 e somos apaixonados por games. Precisamos da ajuda de vocês. pois travamos no jogo *Splinter Cell: Chaos Theory*. Na missão 6, Hokkaido, é preciso escanear a placa traseira dos dois carros, mas não há comando que o faça!
Weverton Z. Piovezano
Limeira - SP

OLHOS DE LINCE – Sam Fisher está meio velhaco, mas ainda enxerga

R O que o Sam Fisher diria se soubesse que você foi vencido por um simples controle de videogame, hein Weverton? Volte agora mesmo para trás desses carros e aperte R3 para acionar a engenhoca conhecida por EEV e escaneie as placas deles! Ahh, você não sabe qual é o comando R3? Não se grile: isso acontece com muita gente. É só dar um clique na alavanca direita do controle.

HERÓI FRUSTRADO

P Estou ficando louco com a última fase de *Heroes of the Pacific* para PS2. Como faço para passar da fortaleza em cima da montanha?
Saulo Mesquita Pinotti
Monte Alto - SP

R *Você deve abrir um buraco na parede usando três ou quatro bombas de 1000 libras. Em seguida, bombardeie esse mesmo local para destruir o depósito de munição. Mantenha a calma porque o jogo não acabou: depois da animação, começa o último confronto do game. Agora é com você!*

SONO PERDIDO

P Apesar de ter zerado *Final Fantasy X*, não estou satisfeito. Preciso do jogo 100% detonado para poder dormir tranqüilo... Acredito que já fazem algumas semanas que não durmo (brincadeirinha). Só o que me falta é o item Mars Sigil. Não consigo achar o último monstro da lista que o treinador me pede, já fiquei mais de duas horas indo e vindo naquele trecho e nada da criatura.
Pedro Paulo de Lima
Sao João del Rei - MG

R *É difícil dizer o que você está fazendo de errado, então vamos detalhar todo o processo para a aquisição desse item. Você deve destravar uma combinação de dez chefes de Area Creations e Species Creations (não dez de cada uma, apenas dez no total) na Monster Arena à leste de Calm Lands. Area Creations são destravadas depois que você capturar pelo menos um monstro de todos os tipos que existem em uma determinada área, e as Species Creations são destravadas com a captura de vários monstros de cada tipo que existem em determinada espécie, como, por exemplo, bombas ou lobos. Para acelerar o processo, você pode comprar armas próprias para captura de monstros na Arena assim que chegar a Calm Lands. Se depois disso o treinador ainda não soltar o Mars Sigil em suas mãos, continue conversando com o avarento até que ele faça isso. Lembre-se de que é preciso destravar dez chefes especiais ou nada feito. Original Creations não contam no total.*

Assim como você, temos facilidade com o videogame.

Aproveite nossas ofertas em jogos e consoles. Acesse www.submarino.com.br.

XBox 360 - Microsoft

- Gráficos mais realistas
- Controle sem fio
- Nova geração de jogos

R$ 2.399,00 à vista

10x R$ **239,90**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

PSP PlayStation Portátil - Sony

- Roda filmes e toca MP3
- Visor de LCD de 4,3"
- Grande variedade de jogos

R$ 899,90 à vista

12x R$ **74,99**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

Nintendo DS Lite Branco

- Ainda mais portátil
- Melhor resolução
- Melhor jogabilidade

R$ 695,90 à vista

10x R$ **69,59**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

PlayStation 2 Slim - Sony

- Super slim
- Roda DVDs (região 1)
- A maior variedade de jogos

R$ 659,00 à vista

12x R$ **54,92**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

COMPRE PELO TELEFONE

São Paulo: (11) 2199 8888 — Outras Localidades: 0300 789 4000**

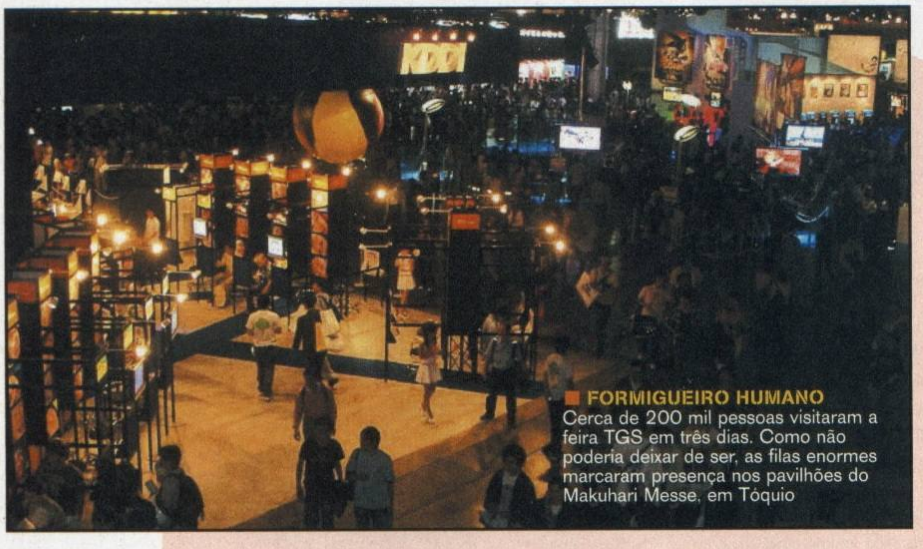
Pode imaginar. Aqui tem.

Ofertas válidas de 01/10/2006 a 31/10/2006 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro), sujeitas à disponibilidade de estoque sem aviso prévio e às condições e formas de pagamento vigentes no Submarino na data da compra. Preços anunciados não incluem o serviço de entrega. *Financiamento em até 24X com taxa de 1,99% ao mês, válido nas compras com parcela mínima de R$ 20,00, somente pelo telefone. Parcelas incluem TAC e IOF. Sujeito à análise de crédito. **Taxas: imposto por minuto + R$ 0,04 (tel. fixos) ou R$ 0,45 (tel. móveis).

por Matheus Bourg

TOKYO GAME SHOW

A grande feira japonesa de games abre suas portas e apresenta várias novidades aos fãs da Sony



FORMIGUEIRO HUMANO Cerca de 200 mil pessoas visitaram a feira TGS em três dias. Como não poderia deixar de ser, as filas enormes marcaram presença nos pavilhões do Makuhari Messe, em Tóquio

Quando o fim da feira de jogos E3 foi anunciado, ao menos nos moldes gigantescos e megalomaníacos com os quais estávamos acostumados, muita gente deduziu que o posto de maior evento relacionado a games do mundo ficaria com a japonesa Tokyo Game Show. Neste ano, a TGS, como é carinhosamente chamada, aconteceu entre os dias 22 e 24 de setembro e comemorou uma década de exibições. O número de visitantes, visto que a feira é aberta ao público, sempre excede expectativas; mas seria o acontecimento forte o bastante para se tornar uma E3 de olhos puxados?

Na última semana de setembro, a imprensa de games do mundo inteiro voltou seus olhos para o Japão. Afinal, quem resiste a um trailer novissimo de *Metal Gear Solid 4* ou uma demonstração jogável do novo *Devil May Cry*? Nós também estávamos lá e você confere o primeiro teste de *Devil May Cry 4* publicado em uma revista brasileira a partir da página 38.

Ao todo, mais de 150 títulos para PS3, PS2 e PSP deram as caras no centro de convenções Makuhari Messe, que nunca havia reservado tantos pavilhões para os games como o fez nesta edição histórica.

A honra de abrir o evento coube a Ken Kutaragi, presidente da divisão japonesa da Sony, que revelou detalhes empolgantes sobre o PS3 ao longo dos 60 minutos em que apresentou uma coletiva a respeito do novo sistema. Em pauta, quase que unicamente assuntos relacionados a planos e possibilidades que poderão ser implementados a longo prazo na plataforma. Os destaques, como você pode imaginar, ficaram com os anúncios referentes a aspectos pelos quais todos esperavam ansiosos, como uma possível queda de preço e a chance de reviver clássicos antigos por meio de um sistema de emulação.

O preço realmente sofreu um corte, mas isso não vale para o mundo todo. A versão mais barata do console, que acompanhará um disco rigido de 20 Gb, custará 20% a menos em território japonês, ou seja, a nova sugestão de preço gira em torno de US$ 425 (já convertidos de yen para dólar). A ausência da entrada HDMI (Interface Multimidia de Alta Definição) nesta versão mais simples, fato duramente criticado pelos especialistas, também foi sanada, o que significa que ambos os modelos chegarão de fábrica prontos para usufruirem da alta definição de imagens.

Seguindo os moldes da Nintendo e da Microsoft, que aderiram à disponibilização de games clássicos através de suas redes online, a Sony anunciou que os jogadores poderão fazer uso de emuladores para os antigos consoles Mega Drive e PC Engine, que serão comercializados pela internet. Convencer as produtoras a liberarem cada vez mais conteúdo, segundo a empresa, é uma das principais metas para fazer com que o PS3 tenha tanto sucesso quanto o seu irmão mais novo. Se depender dos jogos exibidos, como você verá a seguir, esta não será uma tarefa das mais complicadas. Na próxima edição, você confere os testes com as impressões iniciais dos melhores jogos de PSP, PS2 e PS3 que estavam na Tokyo Game Show 2006.

BOA NOTÍCIA – Todas as versões com HD de 20 Gb trarão suporte à conexão HDMI

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Distribuidora: Konami **Produtora:** Kojima Productions **Tipo:** Ação **Previsão:** Final de 2007

Quando uma feira conta com a presença de Hideo Kojima, é quase certo que o game apresentado por ele tenha lugar de destaque. *MGS4: Guns of the Patriots,* o mais novo projeto do mestre que vai retratar os acontecimentos que tiveram lugar após a trama de *MGS2*, deu as caras por meio de um video inédito feito apenas com cenas "in-game", ou seja, semelhantes às que você verá quando estiver com o controle do PS3 em mãos.

Entre as principais novidades apresentadas no trailer, que teve seis minutos de duração, está o uso extremamente funcional das camuflagens introduzidas no último game da série: em diversos momentos, Snake só conseguiu se safar por estar camuflado em paredes ou pisos batidos no campo de batalha. E o que é melhor: pela primeira vez desde que o game foi anunciado, tivemos a chance de ver Snake sacando sua arma e transformando os inimigos em peneira.

Mas foi a presença de um novo parceiro que tornou a aventura ainda mais divertida. Trata-se de um robozinho controlado por Otacon que, além de pesquisar por itens e informações, será capaz de atacar os inimigos, ainda que utilizando técnicas irreverentes no melhor estilo de Kojima.

Na parte técnica, *MGS4* promete ainda a inclusão de um sistema de captura de rostos, plenamente demonstrado logo após a exibição do video. Na ocasião, o time de desenvolvimento fotografou uma mulher que, graças à técnicas implementadas no game, teve sua face transferida para a aventura virtual. Segundo Kojima, todos os personagens de *Guns of the Patriots* serão modelados desta maneira. Trocando em miúdos, os soldados e outros humanos do game vão beirar à realidade.

PASSANDO A MÃO
No novo *Metal Gear Solid*, além de intimidar os inimigos para extrair informações, Snake poderá se apropriar de itens e armamentos dos soldados que estiverem sob sua custódia

GRAN TURISMO HD

Distribuidora: SCE **Produtora:** Polyphony Digital **Tipo:** Corrida **Previsão:** Final de 2006

Este pode ser o primeiro game de PS3 de muitos que resolverem adotar o console logo nos primeiros dias.

■ **ESTÁ CHEGANDO** – O novo *GT HD* pode ser um dos títulos de lançamento do PS3

Diversas fontes afirmam que o jogo, um *Gran Turismo 4* em alta definição e com gráficos melhorados, pode estar disponível para venda no dia de lançamento da plataforma.

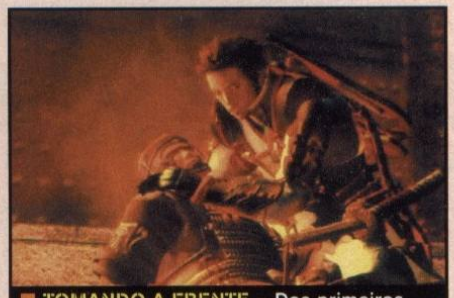
Na TGS, *GT HD* não agradou tanto quanto a Sony planejou, a começar pelo fato de que será um dos primeiros títulos a fazer uso pesado da rede online do sistema, que comercializará pistas, carros e até mesmo eventos automobilísticos. Estatísticas prematuras sugerem que será preciso desembolsar mais de US$ 800 para adquirir tudo que o game tem a oferecer. Se isso se confirmar, será o game mais caro da história.

GENJI: DAYS OF THE BLADE

Distribuidora: SCE **Produtora:** Game Republic **Tipo:** Ação **Previsão:** Novembro de 2006

Se em jogo de luta, o que vale mesmo é a pancadaria, *Days of the Blade* tem tudo para não desapontar os fãs da série originada no PS2. Disponível na feira em versão jogável, o game empolgou ao colocar o jogador no comando de quatro personagens distintos, cada um com diversos golpes e combos especiais, em meio a hordas de inimigos querendo sangue. Além da quantidade de ação rolando simultaneamente, os cenários apresentaram belos gráficos e elementos característicos da cultura oriental.

De longe, trata-se do game mais bem polido figurando entre a leva inicial confirmada para o novo console da Sony. E toda essa beleza virá acompanhada de uma sólida jogabilidade.



■ **TOMANDO A FRENTE** – Dos primeiros títulos para PS3, *Genji* parece ser o melhor

NINJA GAIDEN SIGMA

Distribuidora: Não Definida **Produtora:** Team Ninja **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007

É comum ouvir a máxima de que enquanto o PlayStation conta com *God of War*, o Xbox se apóia em *Ninja Gaiden*.

■ **AGORA NO PLAY** – Chega de inveja: *Ninja Gaiden* não é mais exclusivo do Xbox

Essa história está prestes a mudar, pois Ryu Hayabusa já abre caminho para o PS3.

Em *Sigma*, remake do *Ninja Gaiden* original, o jogador parte em busca de vingança contra um terrível império. Armas inéditas e possibilidade de utilizar duas espadas ao mesmo tempo são novidades que só perdem para os gráficos apresentados, que mais se parecem uma narrativa cinematográfica.

Sigma é um título exclusivo para PS3 e usará boa parte do potencial do console. Um bom exemplo disso é a utilização do HD: a chance de salvar o jogo a qualquer momento certamente será motivo de alívio por causa da dificuldade insana do jogo.

VIRTUA FIGHTER 5

Distribuidora: Sega **Produtora:** Sega / AM2 **Tipo:** Luta **Previsão:** Início de 2007

■ **DOIS PRA LÁ, DOIS PRA CÁ** – Lion Rafale e Vanessa Lewis "dançam" em *Virtua Fighter 5*

Ao lado de *Devil May Cry 4*, o game de luta de Yu Suzuki figurou entre os mais belos do evento, disponível em versões jogáveis que rodavam suavemente na faixa de 60 quadros por segundo. Apesar de uma iluminação meio estranha, a aparência dos lutadores e dos cenários não foi nem de longe ignorada e mostrava-se como uma das mais bem trabalhadas nos estandes da TGS. *Virtua Fighter 5* chegará perto do lançamento do console e promete trazer de volta o estilo de luta característico dos fliperamas, marcado por lutas difíceis e repletas de golpes e movimentos bem ensaiados.

RIDGE RACER 7

Produtora e Distribuidora: Namco Bandai **Tipo:** Corrida **Previsão:** Novembro de 2006

Seguindo a tradição de acompanhar cada console da Sony em seu lançamento, *Ridge Racer 7* é o game que estará de mãos dadas com o PS3 em seu lançamento.

É inegável o sucesso que o jogo fez na TGS, onde justificou o poderio da nova geração. Porém, fora os belos visuais dos cenários, poucas novidades foram introduzidas. Ao todo, cerca de 50 pistas estarão disponíveis para os jogadores, que, além de um promissor modo online, ainda podem esperar pela introdução de um sistema de nitro como o visto em games como *Burnout*.

■ **TU PISAVAS, ELE VOAVA** – Detalhados cenários são o ponto alto de *Ridge Racer 7*

* VENDAS * CURSOS * ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Todos os vídeo games.

Todos os serviços com técnicos qualificados.

Faça seu play 2 rodar jogos +dvds +filmes:
(Serviço executado em 01 hora)

Play 2 Tuning:
grava/roda +
100 jogos!

curso:
conserto de vídeo games!

Pague em até 36x!

Play2 R$570,

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

DRAGOON GAMES

www.dragoon.com.br
Rua Silvânia, 157 - Moema - São Paulo - S.P.
(Trav. Av. Sto. Amaro, altura 1501)

Estacionamento no local

LAIR

Distribuidora: SCE **Produtora:** Factor 5 **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007

Foi na TGS 2006 que *Lair*, um dos primeiros games anunciados para PS3, finalmente teve sua versão jogável demonstrada ao público. O jogo, focado no combate aéreo com gigantescos dragões, conta ainda com seqüências de aventura em terra firme que serão regadas a técnicas de combate medievais. Se por um lado *Lair* não se mostrou tão bonito como nas artes conceituais exibidas anteriormente, seu verdadeiro atrativo ganhou forma no uso do sensor de movimentos do novo controle Dual Shock. Com ele, é possível comandar os animais alados somente tombando o controle para os lados e coordenar os ataques que exploram o lado mais selvagem das criaturas: aqueles que exibem insistentes trocas de mordidas e baforadas de fogo.

BAFO DE DRAGÃO – Ainda bem que ainda não inventaram um sensor de odores

YAKUZA 2

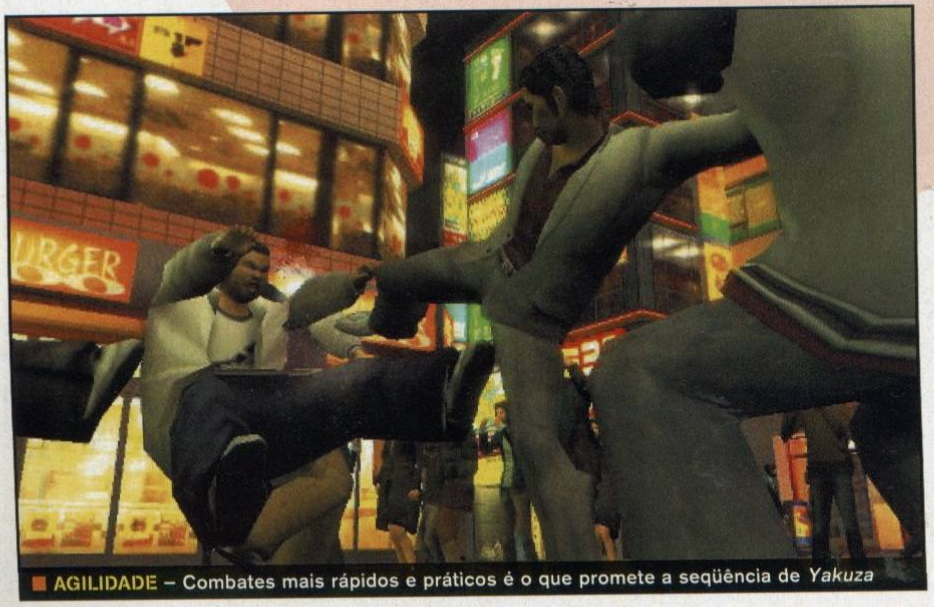
Distribuidora: Sega **Produtora:** Amusement Vision **Tipo:** Ação **Previsão:** Final de 2006

Apesar de *Yakuza* ter chegado há pouquíssimo tempo às prateleiras ocidentais (confira o detonado a partir da página 90), a Sega já anunciou uma seqüência baseada nas mesmas mecânicas previamente vistas no primeiro game do personagem Kazuma Kyriu.

Yakuza 2 mostrou como o estúdio esteve atento aos erros e aspectos negativos presentes na primeira versão. Para se ter uma idéia, o tempo de carregamento das batalhas aleatórias, que tornaram-se extremamente cansativas por causa dos longos minutos de espera, foi reduzido para meros e agradáveis segundos.

Já os cenários, repletos de personagens, parecem maiores ainda no novo game, que também contará com uma consistente melhora no que diz respeito ao sistema de combate.

Será possível, por exemplo, alternar entre os inimigos com uma simples mudança na direção do diagonal analógico, que informará mais precisamente qual será o alvo da vez. Mesmo mantendo a nova trama em sigilo, uma data de lançamento para o game já foi revelada: dezembro deste ano no Japão. A julgar pelo primeiro *Yakuza*, que foi lançado no Ocidente quase um ano depois, isso significa que nós, que não temos olhos puxados, ainda temos algum tempo pela frente.



AGILIDADE – Combates mais rápidos e práticos é o que promete a seqüência de *Yakuza*

MARCARAM PRESENÇA

- Assassin's Creed
- Armored Core 4
- Fatal Inertia
- Heavenly Sword
- Final Fantasy XIII
- MotorStorm
- F1 Championship
- Virtua Tennis 3
- White Knight

VIRTUA TENNIS 3 – O jogo para PS3 rodava com resolução nativa de 1080p

- Enchanted Arms
- Sonic the Hedgehog
- Afrika
- Ni-Oh
- Bladestorm: The Hundred Years War
- Coded Arms Assault
- Resistance: Fall of Man
- Warhawk
- The Eye of Judgment

AFRIKA – A Sony retrata o continente africano em um game totalmente pacífico

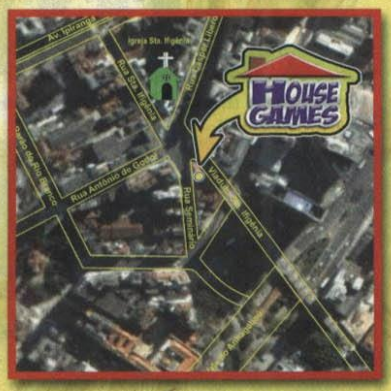
BLITZ, DOCUMENTOS! – Mesmo que seja só pra ir comprar pão, não saia sem identidade

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

(3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

Distribuidora: Atari **Produtora:** Spike **Tipo:** Luta **Previsão:** Novembro de 2006

A continuação de *Tenkaichi* tende a prolongar a vida do nosso querido PS2. A versão apresentada na TGS contou com cenários inéditos e serviu para revelar algumas novas mecânicas do game, que chega ainda neste ano ao Ocidente.

SOPAPO VOADOR – Graças a novos elementos, as lutas serão mais disputadas

Em um ambiente tomado pelo gelo, os lutadores não eram impedidos de realizar manobras que atingiam patamares ainda maiores quando comparados ao game anterior. A presença dos icebergs tem mais valor do que os jogadores podem imaginar, pois servem como esconderijos para evitar ataques e planejar com cuidado as próximas ações. Outro cenário demonstrado consistia em uma área repleta de rochas e cavernas, o que, mais uma vez, possibilitava uma bela brincadeira de esconde-esconde.

JEANNE D'ARC

Distribuidora: SCE **Produtora:** Level 5 **Tipo:** RPG **Previsão:** Novembro de 2006

A TGS mostrou que o novo RPG do criadores de *Dark Cloud*, que fantasia a respeito da vida da heroina francesa e santa da Igreja Católica, está mais sólido do que nunca. A história, apesar de bastante difundida, nunca havia sido retratada da maneira como a Level 5 pretende fazer, colocando o jogador no comando de Joana D'Arc, uma inocente garota que derrotou exércitos comandada por vozes espirituais.

HEROÍSMO – A jovem Joana D'Arc recusou abrir mão de seus princípios e morreu na fogueira

Como se trata de uma temática dos tempos medievais, era de se esperar que os cenários – em sua maioria, castelos e demais construções antigas – marcassem uma forte presença, mas não tão bem detalhados quanto as versões exibidas no evento demonstraram.

RPG ESTRATÉGICO – As batalhas do game acontecem em cenários deste tipo

Embora seja um RPG de estratégia por turnos, *Jeanne* promove muita ação ao primar por ataques cooperativos. Quanto mais personagens você tiver ao seu lado, mais energia de defesa e ataque a trupe poderá exercer. No que diz respeito aos inimigos, o estúdio trabalha na composição de seres convencionais ao gênero, como orcs, trolls e muitas outras criaturas demoniacas que, obviamente, representarão o lado britânico da trama.

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Distribuidora: SCEA **Produtora:** High Impact **Tipo:** Ação **Previsão:** Inicio de 2007

Para os que duvidavam da adaptação para o portátil, a TGS 2006 serviu para mostrar que, ao contrário do que o subtitulo deste game sugere, tamanho é o que menos importa quando se trata de *Ratchet & Clank*.

A maior parte da aventura toma forma em tela corrida, e os ambientes gigantescos também poderão ser apreciados no futuro game, que, no atual estágio de desenvolvimento, já conta com a mesma sagacidade vista nas versões de mesa.

A CRUEL DÚVIDA MASCULINA – *Size Matters* significa "o tamanho importa". Será?

MARCARAM PRESENÇA

- Dawn of Mana
- Monster Hunter 2
- Tales of Destiny
- Metal Slug 6
- Tetris Collection
- Kingdom Hearts 2: Final Mix
- Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

KINGDOM HEARTS 2: FINAL MIX – Versão do segundo game da série dublado em inglês

- Ace Combat X: Skies of Deception
- Gunpey
- Monster Hunter Freedom 2
- Silent Hill Origins
- PaRappa the Rapper
- MGS: Portable Ops
- Ridge Racer 2
- Ape Escape Racer
- Crisis Core: Final Fantasy VII

SILENT HILL ORIGINS – Depois de uma graphic novel, a série ganha um game no PSP

Netunia
.com.br

ESPECIAL DIA DAS CRIANÇAS

3X SEM JUROS

ATENDIMENTO PERSONALIDADO

CONFIRA + PRODUTOS EM NOSSO SITE

FIFA SOCCER 07

RESERVOIR DOGS

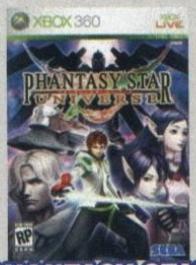
FINAL FANTASY XII

FIFA SOCCER 07

THE SIMS 2 PETS

NARUTO 2 CLASH OF NINJA

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



PHANTASY STAR UNIVERSE

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

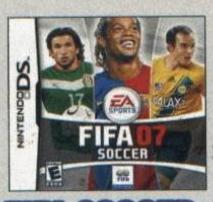
GANGS OF LONDON

GUN SHOWDOWN

MORTAL KOMBAT UNCHAINED

JOGOS ORIGINAIS
A PARTIR DE
R$ 99,00

CHILDREN OF MANA



FIFA SOCCER 07

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

ACEITAMOS CARTÕES:

AMERICAN EXPRESS VISA

TELEVENDAS (11)
3825-7600
WWW.NETUNIA.COM.BR

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO*
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

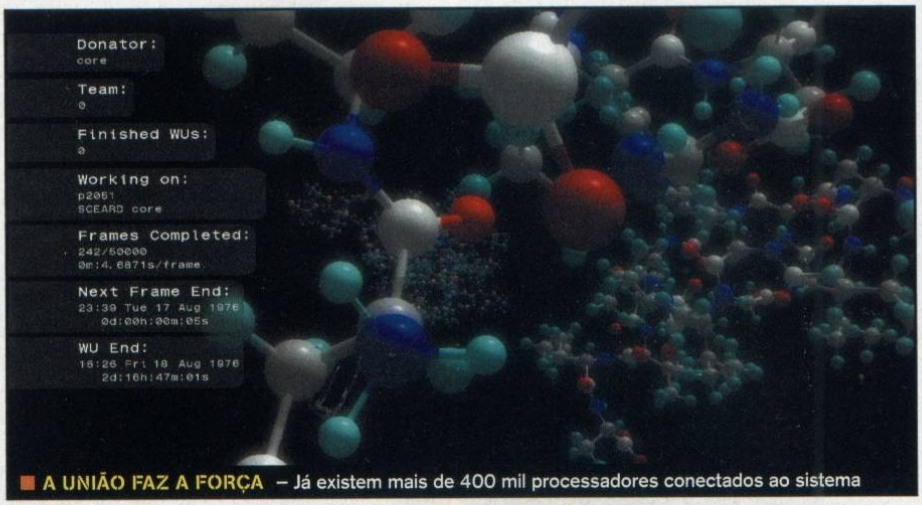
por Matheus Bourg

POR UMA BOA CAUSA

Futuros donos de PS3 podem ajudar na busca pela cura do câncer

Uma parceria realizada entre a Sony e a fundação norte-americana Folding@Home está prestes a derrubar o mito de que os videogames servem apenas para manter os consumidores entretidos por meio de jogos e outras banalidades interativas. A fundação, mantida pela universidade americana de Stanford, na Califórnia, utiliza remotamente o poder de processamento dos computadores dos usuários que se cadastram em seu site e baixam um software específico. Quando o usuário está com a máquina ligada, mas sem desempenhar nenhuma função, o poder de processamento dela se junta a milhares de outros e ajuda na busca pela cura de diversas doenças, como câncer e Mal de Alzheimer.

O interesse da fundação no PS3, obviamente, deve-se à presença do processador central do console, o Cell. De acordo com a Folding@Home, apenas o pequeno chip já será capaz de realizar a escala de 100 Gigaflops de operações por segundo. Número que, mesmo multiplicado por uma pequena quantidade de aparelhos, já cumprirá um papel de extrema importância.



A UNIÃO FAZ A FORÇA – Já existem mais de 400 mil processadores conectados ao sistema

Embora ainda permaneça repleto de incógnitas, é certo que o funcionamento do programa será uma ótima sugestão para as horas em que o console não estiver sendo utilizado.

A tarefa ainda pode se tornar divertida para jogadores que curtem ciências, já que diversos efeitos gráficos serão empregados com o objetivo de reproduzir fielmente os átomos e moléculas das proteínas. Ao navegar pelo software, os donos de PS3 poderão explorar livremente esse universo fascinante.

Com essa novidade, ninguém mais poderá falar que você perde muito tempo com videogame. Basta declarar, com o peito cheio de orgulho, que está ajudando a encontrar a cura para o câncer.

BURNOUT 5 E AREA 52 ANUNCIADOS PARA PS3

Games querem a nova geração

Embora tenha amargado um número de vendas considerado insatisfatório, a verdade é que *Area 51*, game de tiro lançado para PS2, atraiu uma boa legião de fãs. Frente a isso, a Midway anunciou que o game, que coloca o jogador em uma batalha incessante contra seres alienígenas, ganhará uma seqüência ainda mais frenética para a nova geração da Sony. Trata-se de *Area 52*, que, com este título tão original, fará companhia ao também recém-anunciado *Burnout 5*.

O game, que será o primeiro da franquia para o console, vai abusar dos efeitos explosivos. A principal novidade ficará a cargo do universo: aberto e completamente não-linear. Ambos os projetos devem chegar às prateleiras em 2007.

Incrédulos, os ETs que escaparam do massacre na Area 51 avistam humanos invadindo a Area 52

RESISTANCE JUSTIFICA A ADOÇÃO DO BLU-RAY

Game rompe a barreira dos 20 Gb de dados

Tem muita gente que gosta de criticar o Blu-Ray, o formato de mídia adotado como padrão para o PS3. Mas parece que algumas produtoras já estão fazendo um ótimo uso do espaço que ele proporciona e justificando a sua implementação ao sistema.

É o caso da Insomniac Games, que com *Resistance: Fall of Man*, título de lançamento para o console, já ocupa mais de 20 Gb de dados em um disco Blu-Ray. Segundo Ted Price, representante do estúdio, grande parte disso deve-se ao fato de cada estágio do game ser consideravelmente único, e também ao fato de que os jogadores poderão detoná-los em todas os idiomas que são suportados pela plataforma PlayStation ao redor do mundo. Isto quer dizer, por exemplo, que será possível destrinchar a trama principal ao som de falas em português (de Portugal, obviamente), o que funcionará como uma ótima saída para aqueles que ainda não dominam o idioma inglês.

TECLA SAP jogos virão com vários idiomas

SONY ANUNCIA PS2 E PSP ESPECIAIS PARA GAROTAS

Modelos cor-de-rosa buscam novos consumidores

ROSINHA O novo modelo de PSP é tão fofo

A longa vida do PS2 está cada vez mais longa. E se depender da divisão européia da Sony, que terá que esperar um pouco mais pela nova geração, essa tendência se prolongará por um bom tempo: a companhia anunciou que lançará, no final de outubro, uma linha cor-de-rosa de suas principais plataformas, o PS2 e o PSP. A estratégia busca atrair um núcleo maior de consumidores e disponibilizará pacotes limitados contendo diversos brindes.

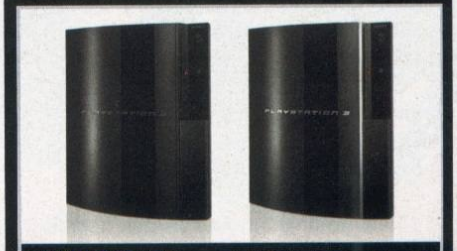
O PS2 será vendido com dois controles, um cartão de memória e o jogo *Singstar Pop* por 159 euros, enquanto que o PSP poderá ser encontrado com fones de ouvido, capa protetora, um cartão de memória de 32 Mb e um disco de demonstração com vídeos da rebelde e estridente cantora pop Pink por cerca de 229 euros. De acordo com Stephane Hareau, representante da SCEE, a escolha da cantora como peça principal dos anúncios publicitários reflete os valores contidos dentro da marca PlayStation: liberdade, confiança e atitude. E porque pink é rosa em inglês.

PS3 NA EUROPA SÓ EM MARÇO DE 2007

Problemas na produção afetam calendário da Sony

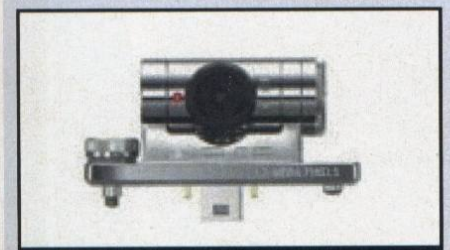
Jogadores do Velho Continente terão que esperar um pouco mais para colocar as mãos no tão esperado PS3. Por causa da escassez de um dos componentes principais do leitor de Blu-Ray, o diodo de laser azul, a Sony foi obrigada a diminuir drasticamente a produção dos aparelhos e, conseqüentemente, optou por atrasar a chegada da nova geração em todo o território europeu. O console só estará disponível por lá a partir de março do ano que vem.

Embora continuem de pé, os lançamentos em terras orientais e nos EUA, previstos para 11 e 17 de novembro, respectivamente, também sofrerão cortes. Frente ao novo calendário de produção da empresa, os norte-americanos receberão 400 mil unidades do console no primeiro dia, enquanto o Japão ficará apenas com 100 mil delas. Certamente, já podemos imaginar duas situações distintas: gente vendendo o PS3 pelo preço de uma casa própria em leilões virtuais e, no Japão, jogadores travando batalhas de verdade para ver quem levará um console para casa.



ATRASO Na Europa, PS3 chega mais tarde

PSP DÁ BOAS-VINDAS A NOVOS ACESSÓRIOS



SORRIA Você está sendo filmado pelo PSP

Câmera e GPS chegam no final do ano

A divisão japonesa da Sony revelou novos detalhes sobre dois dos futuros acessórios que o PSP receberá nos próximos meses. As novidades incluem uma câmera fotográfica, que poderá tirar fotos e gravar pequenos vídeos com som, e um receptor de GPS (Sistema de Posicionamento Global), que será utilizado, por exemplo, em games como *Metal Gear Solid Portable Ops*.

A câmera chegará inicialmente ao mercado japonês no dia 2 de dezembro, custando uma quantia equivalente a US$ 43, enquanto o receptor chegará um mês mais tarde, em 7 de dezembro, com o preço de US$ 50.

CINCO MOTIVOS PARA ACREDITAR QUE O PLAYSTATION 3 VAI SER UM SUCESSO

Quem acompanha o mundo dos games sabe que muita gente aposta no fracasso do PS3. Veja por que esses pessimistas podem errar feio

por Luiz Siqueira

Há mais de uma década que a Sony lidera com vantagem o mundo dos consoles. Com o PlayStation 1 e o PlayStation 2, não teve pra ninguém: a Sony correu na frente e não viu ninguém no retrovisor. Mas mesmo com essa hegemonia que pode ser considerada a maior na breve história dos videogames, tem muito especialista e guru de mercado afirmando que agora a Sony vai dançar e que o PlayStation 3 não dará conta do recado.

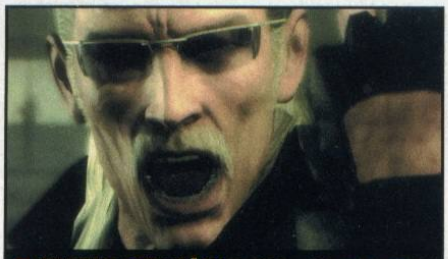
A verdade é que o console ainda não foi lançado e tudo o que disseram até o momento está mais para especulação do que previsão. O pior é que a maioria dos especialistas observa apenas os pontos negativos e nem se preocupa em ponderar os pontos fortes que podem transformar o PS3 em um grande sucesso.

Nessas horas, se você for um fã do tipo desesperado, que se deixa levar pelo pessimismo dos outros, então o jeito é erguer as mãos para o céu e rezar. Mas se for você for do tipo mais calmo, que acredita que o futuro do entretenimento tem tudo a ver com a sigla PS3, pode contar com a estrela guia chamada **Dicas & Truques para PlayStation**, que, assim como você, torce para que os games sejam cada vez melhores e para que a Sony continue nos brindando com seus produtos de alta qualidade.

Confira agora cinco excelentes motivos para que essa turma de pessimistas engula sua lingua depois que o PlayStation 3 for lançado:

1- A partir do momento que decidiu entrar no negócio de videogames, a Sony sempre foi lider de mercado. A força e o conhecimento que a empresa tem desta área é muito grande. Somando as vendas do PlayStation 1 e PlayStation 2, são mais de 200 milhões de consoles vendidos na história. Portanto, quem aposta contra a Sony está se esquecendo que mais de 200 milhões de pessoas já compraram um console da empresa.

2- As especificações técnicas do PS3 estão anos-luz à frente dos consoles concorrentes. Tanto isso é verdade que a Microsoft não pára de lançar remendo para o Xbox 360 a fim de deixar o console mais parecido com o PS3 (drive de HD DVD, atualização para 1080p na imagem...). Enfim, quem quiser ter o videogame mais potente da história terá de comprar um PlayStation 3.



PRESTE ATENÇÃO! O PS3 vai arrebentar!

3- Nos Estados Unidos, é fato que o Xbox 360 conquistou muitos adeptos neste último ano e roubou espaço do PlayStation 2. Mas no Japão, mesmo após um ano do lançamento do X360, o PS2 continua vendendo mais. Isso significa apenas uma coisa: a maioria dos jogadores está aguardando o lançamento do PS3, e também do Wii da Nintendo, para decidir onde irá investir seu dinheiro. Tudo indica que a marca PlayStation tem uma influência muito forte nos gamers japoneses.

4- Ao mesmo tempo em que mais de 200 milhões de PS1 e PS2 já foram vendidos, a marca de jogos originais vendidos para ambos os consoles é muito maior do que isso. O PlayStation 3 será retrocompatível com os jogos de gerações passadas; portanto, quem gastou com jogos de PS1 e PS2 no passado (isto é, mais de 100 milhões de pessoas, se dividirmos os 200 milhões por dois consoles), tem motivos de sobra para comprar o PS3. Em resumo, o PlayStation 3 começa sua vida com, no mínimo, 100 milhões de pessoas interessadas em comprá-lo.

5- Por último, mas não menos importante, que outro console terá jogos como *Metal Gear Solid 4*, *Gran Turismo HD*, *Formula 1* em alta definição, *Final Fantasy XIII*, *NInja Gaiden Sigma* e *Devil May Cry 4*? Isso citando apenas os títulos mais conhecidos e já anunciados. Muitos jogos multiplaforma estão previstos PS3 e Xbox 360, mas não podemos esquecer que a mídia do PS3 é o Blu-ray, que permite gravar muito mais informação que um DVD do X360. Logo, daqui algum tempo, não será possivel mais manter esse "equilibrio" entre PS3 e X360, e tudo indica que os jogos de PS3 ficarão em um estágio superior.

Em breve, os próprios acontecimentos nos mostrarão outros motivos para continuar botando fé no PS3. Acompanhe a **D&T** e você também ficará sabendo de tudo.

O COMEÇO DE TUDO – Desde que entrou no jogo, a Sony vendeu mais de 200 milhões de consoles

Com a qualidade da parceria FERRARI e THRUSTMASTER a JP TECH tem os melhores volantes para você. Experimente e seja um CAMPEÃO!!!

*Ergonomia especialmente desenvolvida para jogos GT.
*Empunhaduras reais de borracha e borboletas cromadas.
*Tecnologia exclusiva "Precison Drive" (no PS2) que elimina zonas mortas ampliando a reatividade do volante possibilitando manobras mais arrojadas, derrapagens e você vai ganhar mais fácil seus jogos.
*Botão para desabilitar a função "Force" até durante o jogo.
*Acompanha CD para configuração da função vibration no PC.
*Sistema de fixação central e pedaleiras largas para maior estabilidade.

Plataformas: PC e PlayStation 2

*A saída USB é usada para conectar ao computador (CD incluso para configuração do Force Feedback) e a saída game para conectar ao PS2.
*Totalmente compatível com todos os jogos Force Feedback das duas plataformas.
*Tecnologia "Precision Drive" no PS2 que elimina zonas mortas ampliando a reatividade do volante possibilitando manobras mais arrojadas, derrapagens e você vai ganhar mais fácil seus jogos.
*Botão para desabilitar a função "Force" até durante o jogo.
*Duas borboletas atrás do volante para troca de marchas.

Plataformas: PC e PlayStation 2

Ferrari

JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

Tel: (11) 3068-9009
jptech@jptech.com.br
www.jptech.com.br

THRUSTMASTER®

A JP Tech tem assistência técnica própria e garantia de 1 ano para seus volantes licenciados pela Ferrari com a marca Thrustmaster.

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registrada pela Guillemot Corporation S.A.

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

PREÇOS INFORMADOS PELOS LOJISTAS

Sua loja não está listada abaixo? Entre em contato com o departamento de publicidade da Editora Europa pelo telefone (0XX11) 3038-5103.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
ART GAMES	(0XX11) 6098-1377	R$ 560,00	R$ 65,00	R$ 60,00	R$ 800,00
BOB'S CRAZY	(0XX11) 3313-3708	R$ 545,00	R$ 50,00	R$ 50,00	R$ 790,00
DISK GAMES	(0XX19) 3242-0541	R$ 629,00	R$ 63,00	R$ 49,00	R$ 979,00
FANTASY STAR	(0XX11) 3221-5253	R$ 850,00	R$ 80,00	R$ 55,00	R$ 900,00
GAMELÂNDIA	(0XX11) 6091-0963	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 799,00
GAME WORKS	(0XX11) 5562-2667	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 790,00
TECGAMES	(0XX11) 3362-0036	R$ 570,00	R$ 65,00	R$ 50,00	_____
INPUT BOX	(0XX11) 3998-9640	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 70,00	_____
NETÚNIA	(0XX11) 3825-7600	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 69,00	R$ 980,00
NIDI	(0XX11) 5533-6914	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 900,00
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976-9625	R$ 690,00	R$ 75,00	R$ 80,00	_____
PANDA GAMES	(0XX11) 3743-2180	R$ 560,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PIER 88	(0XX11) 6197-5783	R$ 699,00	R$ 88,00	R$ 58,00	R$ 899,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721-4045	R$ 780,00	R$ 95,00	R$ 80,00	R$ 1.027,00
TEC CENTER GAMES	(0XX11) 3223-2194	R$ 530,00	R$ 55,00	R$ 55,00	_____
VISUAL GAMES	(0XX11) 3337-6962	R$ 590,00	R$ 60,00	R$ 50,00	_____

PREÇOS PESQUISADOS PELA REDAÇÃO

Confira as melhores ofertas de PS2 Slim, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (produtos originais da Sony).

A pesquisa de preço foi feita no dia 25 de setembro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,20 (comercial).

Por isso, vale a pena pechinchar em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos a vista.

LOJA	TELEFONE	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
100% GAMES	(0XX19) 3903-1010	R$ 930,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 900,00
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694-5177	R$ 590,00	R$ 6,00	R$ 65,00	R$ 920,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274-2988	R$ 600,00	R$ 85,00	R$ 70,00	_____
AVALANCHE	(0XX11) 6852-2881	R$ 690,00	R$ 59,00	R$ 59,00	R$ 990,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271-9537	R$ 620,00	R$ 100,00	R$ 90,00	R$ 900,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524-4741	R$ 730,00	R$ 90,00	R$ 90,00	_____
CJ GAMES	(0XX11) 5072-2073	R$ 600,00	R$ 79,00	R$ 65,00	_____
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846-4375	R$ 570,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 960,00
ELETROMIL	(0XX11) 3362-2306	R$ 645,00	R$ 77,50	R$ 49,50	R$ 990,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361-2783	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 890,00
GAME ONE	(0XX19) 2122-5252	R$ 799,00	R$ 69,00	R$ 56,00	R$ 1050,00
GAME SHOW	(0XX11) 6981-8779	R$ 790,00	R$ 75,00	R$ 65,00	
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326-0045	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 790,00
PLANET GAMES	(0XX11) 6987-2641	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 1050,00
PLAY HOUSE	(0XX11) 3337-1960	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277-0751	R$ 690,00	R$ 86,00	R$ 75,00	R$ 920,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687-4471	R$ 799,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631-9979	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 850,00
SS GAMES	(0XX11) 3328-6804	R$ 700,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 950,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201-1845	R$ 630,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411-1884	R$ 999,00	R$ 139,00	_____	_____
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191-3000	R$ 650,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 800,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272-4943	R$ 799,00	R$ 63,00	R$ 55,00	R$ 900,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541-2066	R$ 650,00	R$ 95,00	R$ 85,00	_____
WORLD GAMES	(0XX15) 3234-1584	R$ 699,00	R$ 99,00	R$ 90,00	R$ 999,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698-5598	R$ 720,00	R$ 90,00	R$ 65,00	R$ 850,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331-7085	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232-0605	R$ 750,00	R$ 90,00	R$ 70,00	R$ 980,00

SUPER ARENA

sistema interativo para jogos de luta

A batalha apenas começou Levante-se e entre no jogo!!!

Compatível com os melhores jogos

Frete Grátis

6X Sem Juros

R$ 41,50

ou a vista R$ 249,00

Versões Para

PC USB

XBOX

PS2

Televendas

0800 773 0429

Depósito Bancario

DIVER SHOP

VISA MasterCard Diners Club International AMERICAN EXPRESS

www.superarena.com.br superarena@superarena.com.br

Atendimento a Revenda 11-3761 0429

TONY HAWK'S PROJECT 8

Reconstruindo os jogos de skate

POR QUE VALE A PENA
O oitavo game da série *Tony Hawk´s* pretende voltar às suas origens e, ao mesmo tempo, apresentar novas maneiras de simular o esporte do skate

Distribuidora: Activision **Produtora:** Neversoft Entertainment **Tipo:** Esportes **Plataformas:** PS2/PS3 **Previsão:** Novembro de 2006

por Matheus Bourg

Existem certas séries que carregam um determinado estilo nas costas quando o assunto é entretenimento eletrônico. É o caso, por exemplo, de *Tony Hawk's*, franquia apoiada no skatista mais famoso do mundo e que praticamente representa a categoria em um universo repleto de concorrentes. *Tony Hawk's Project 8* chega após sete obras bem-sucedidas e, ao contrário do que você possa estar pensando, não carrega este título por causa da cronologia da série, mas sim a um pano de fundo.

CONTROLE Manobras em câmera lenta

O game, que receberá versões para PS2 e PS3, colocará o jogador na cidade fictícia de Podunk, que, com o início de uma competição que visa selecionar os oito melhores atletas da categoria, tornou-se a febre do momento para quem curte radicalizar sobre as quatro rodinhas. No comando de um skatista com um objetivo para lá de ambicioso – ser um dos oito selecionados – o jogador presenciará uma volta às origens que o game, cujo desenvolvimento está a cargo da Neversoft, já poderia ter feito há bastante tempo.

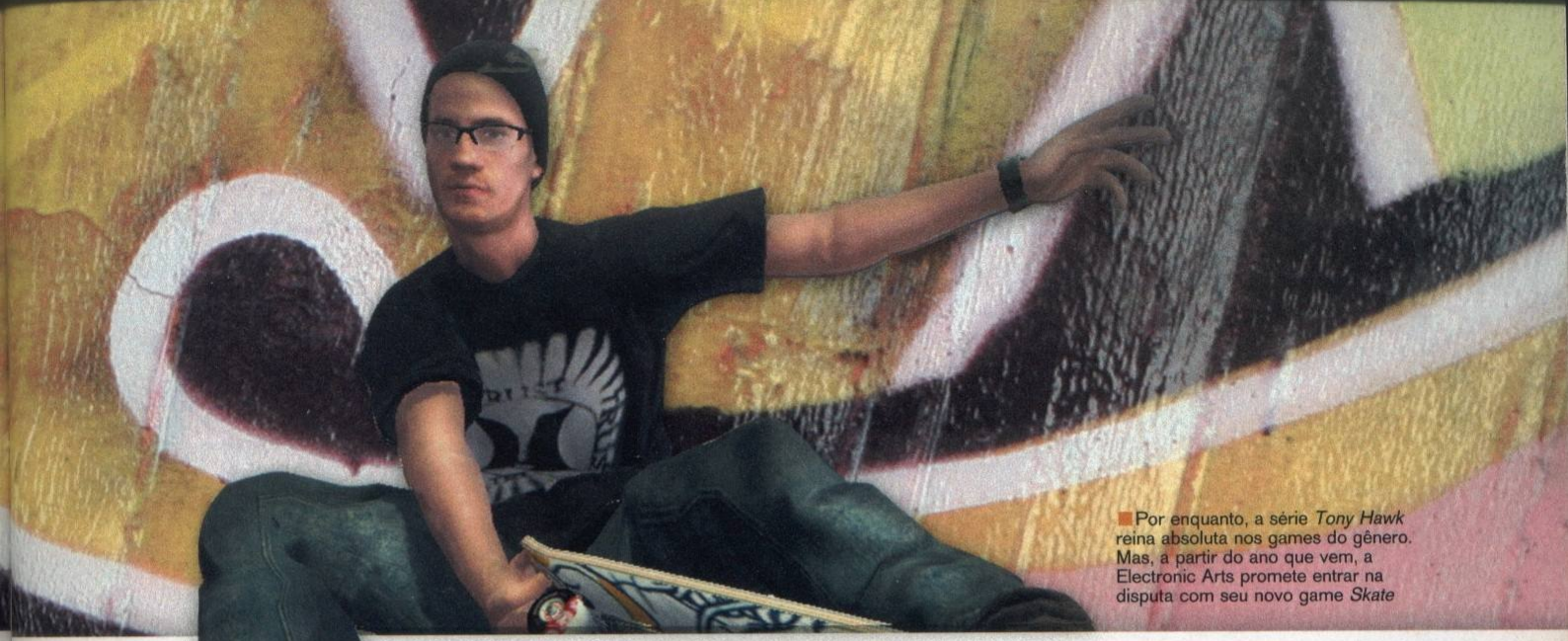
Isso significa que o estilo adotado em games mais antigos da série, que permitiam a livre exploração dos cenários, estará de volta. Conseqüentemente, o skatista poderá andar livremente pela cidade e desafiar dezenas de personagens que estarão espalhados pela área, isso sem mencionar que o jogo, é lógico, possui uma certa trama principal. A princípio, somente algumas seções de Podunk estarão acessíveis, visto que os demais pontos só serão desbloqueados conforme o atleta evoluir e se tornar um skatista mais radical.

A produtora Neversoft não economizou esforços na produção de *Project 8*

Raízes do skate

Além do fato de *Project 8* voltar às origens, há outra novidade consideravelmente animadora para os fãs da trupe do Gavião. Como se trata do primeiro game da série a ser lançado para o PS3, todas as suas mecânicas estão sendo totalmente retrabalhadas para que uma verdadeira experiência de nova geração seja proporcionada. Obviamente, a versão para PS2 não será tão sofisticada, mas nem de longe ficará devendo para aqueles que decidirem curtir o game na plataforma.

Entre os vários aspectos que se fazem necessários no desenvolvimento de um jogo, como Inteligência Artificial e sistema de físicas, por exemplo, todos serão extremamente bem polidos em ambas as versões de *Project 8*. Graças à aquisição de um estúdio maior, a Neversoft tratou de se adiantar tecnologicamente e, em um boa jogada, deu início a um revolucionário sistema de captura de movimentos de atletas reais. Desta forma, será possível, dentro do game, observar manobras e reações insanas jamais vistas na história de *Tony Hawk's*, isso porque o sistema de física marcará uma forte presença ao longo do jogo. Talvez você nem repare, mas situações como as que seu personagem desce uma montanha adquirindo cada vez mais impulso, dependerão bastante de uma apurada



Por enquanto, a série *Tony Hawk* reina absoluta nos games do gênero. Mas, a partir do ano que vem, a Electronic Arts promete entrar na disputa com seu novo game *Skate*

mecânica do gênero. Outro exemplo – este certamente você entenderá melhor – é quando o atleta se despedaçar no chão: as quedas, bem como os arranhões, sempre ocorrerão de maneiras diferentes.

De acordo com Brian Bright, diretor responsável por *Project 8*, este será o game mais difícil que os jogadores já presenciaram na história do Gavião. Porém, isto

dificilmente será problema para quem estiver acostumado com o sistema de controles, que pouco mudará. De fato, as mudanças na maneira que se joga *Tony Hawk* são poucas, mas ainda assim o sistema de controles apresentará novidades, como a opção "Nail the Trick", que consiste em acionar simultaneamente as duas alavancas analógicas para que tudo fique em "slow-motion", ou seja, mais devagar. Desta forma, o jogador terá sob controle os pés do skatista e bastará girá-los em um jogo de movimentos para que algumas manobras especiais sejam acionadas. Estas, graças ao sistema de captura de movimentos, vale ressaltar, prometem ser mais naturais do que nunca. E com a câmera lenta rolando, os jogadores poderão dar asas à imaginação e criar combos espetaculares.

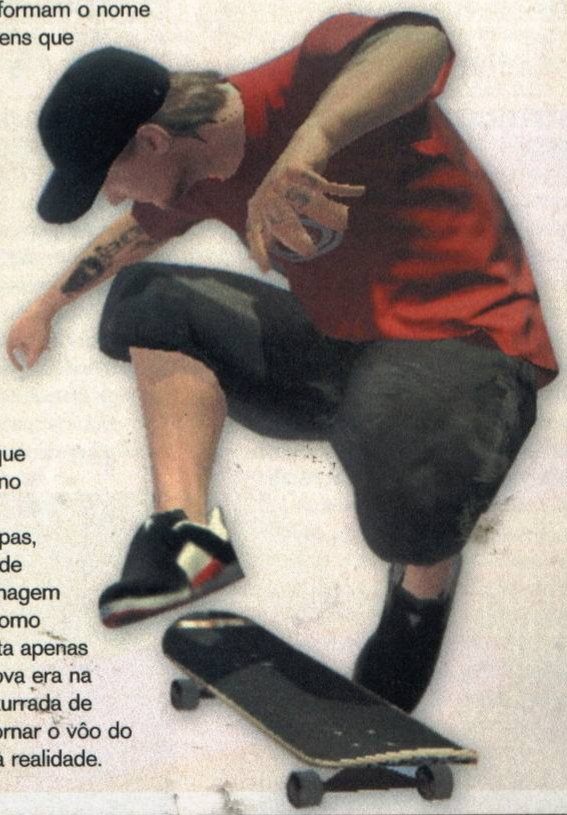
Caindo com estilo

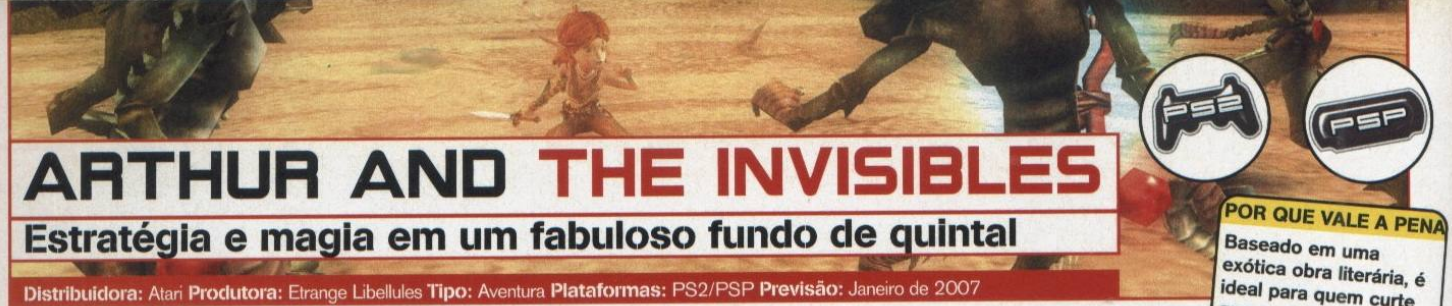
Se a promessa principal do game, segundo o próprio diretor, é abordar o esporte em todos os sentidos, modos de jogo que permitirão tal façanha obviamente não faltarão. Além do modo clássico, no qual é necessário realizar tarefas irreverentes, como capturar letras que formam o nome do esporte ou encontrar itens que outros personagens perderam, novas jogadas serão implementadas. Como, por exemplo, os divertidos desafios "Bail", nos quais o que será levado em conta é a queda do atleta, em vez de seu sucesso na pista.

Embora difícil, *Project 8* permitirá que o jogador selecione o nível de dificuldade antes de cada missão, tornando-o ainda mais customizável que seus antecessores. Aliás, no quesito personalização, a tradicional escolha de roupas, acessórios, e até mesmo de aspectos físicos do personagem principal, será mantida. Como você pode ver, não se trata apenas do nascimento de uma nova era na franquia, mas de uma enxurrada de mudanças que deverão tornar o vôo do Gavião ainda mais rente à realidade.

SEM LIMITES Gaviões voam alto no skate

Além de ganhar pontos pelas manobras, os skatistas podem radicalizar na hora das quedas





ARTHUR AND THE INVISIBLES

Estratégia e magia em um fabuloso fundo de quintal

Distribuidora: Atari **Produtora:** Etrange Libellules **Tipo:** Aventura **Plataformas:** PS2/PSP **Previsão:** Janeiro de 2007

POR QUE VALE A PENA

Baseado em uma exótica obra literária, é ideal para quem curte games que exigem raciocínio e muito mais que um simples apertar de botões.

por Matheus Bourg

■ **FOFOS E PERIGOSOS** O jogador pode escolher qualquer uma dessas gracinhas para controlar

Baseado no longa-metragem homônimo do cineasta francês Luc Besson (diretor de *O Quinto Elemento*), *Arthur & the Invisibles* é mais um game de PS2 e PSP com apelo voltado quase que totalmente ao público infantil. O lançamento está previsto para início do ano que vem, simultaneamente à produção cinematográfica, e o game tem uma competente direção de arte no que diz respeito à composição do fantasioso mundo da obra.

A saga de *Invisibles*, adaptada de uma coleção de livros que já vendeu quase um milhão de cópias ao redor do mundo, conta a história de Arthur, um adolescente que descobre em seu quintal um maravilhoso mundo de seres minúsculos. Ao lado de duas destas criaturas quase invisíveis, cabe ao garotinho impedir que o universo dos diminutos habitantes seja dizimado por vilões ainda desconhecidos. Como em muitos jogos do gênero, o jogador poderá alternar entre os três personagens a qualquer momento da aventura, decidindo por controlar Arthur, a princesa Selena ou o guerreiro Bétamèche.

Como você pode imaginar, fantasia é algo que não vai faltar neste game. Assim como o longa-metragem, ele promete oferecer um espetáculo visual de primeira linha ao revelar cidades e ambientes exóticos muito detalhados e, acima de tudo, proporcionais aos pequenos heróis.

Grande parte desta magia seria perdida se as demais mecânicas de jogo não fossem bem trabalhadas. Neste ponto, tudo parece estar sob controle: a obra, que renderá boas horas de jogatina, há de se revelar como a detentora de uma das melhores opções dentro do tradicional estilo de plataforma, repleta de situações que exigirão consideráveis doses de lógica e estratégia por parte dos jogadores – tanto dos grandes quanto dos pequenos.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Destruição disponível no lançamento do PS3

Distribuidora: SEGA **Produtora:** Pseudo Interactive **Tipo:** Corrida/Ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Novembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

Proposta destrutiva de jogos clássicos como *Twisted Metal* aplicada na nova geração. *Full Auto 2* chega antes dos outros e quer quebrar tudo logo de cara.

Fãs do gênero consagrado por séries como *Twisted Metal* e *Burnout*, que mesclam frenéticas corridas com uma destruição sem limites, já não se sentirão órfãos em novembro, quando o PS3 for lançado. *Burnout 5*, embora já anunciado, não será um título de lançamento da plataforma; a responsabilidade de ser o primeiro título de corrida e destruição do PS3 ficará a cargo de *Full Auto 2: Battlelines*. A franquia, embora desconhecida, teve a sua primeira versão lançada para o Xbox 360 e logo mais receberá as boas-vindas à nova máquina da Sony.

Quando a responsável pelo projeto, a Pseudo Interactive, é questionada sobre seu principal objetivo, a resposta é quase instantânea: elevar os níveis de destruição da série a níveis inimagináveis. E isso, de fato, não será nenhum problema graças ao vasto arsenal de itens e armas que estará disponível para os jogadores: mísseis, metralhadoras e minas terrestres, além de outros brinquedos destrutivos, formarão as cerca de 20 opções letais que poderão equipar os possantes. Quer mais? A interação com os cenários é tão intensa que, a bordo de um dos 27 veículos que estarão disponíveis, será possível se utilizar das pistas completamente destrutíveis para prejudicar os outros carros dentro da competição. E esta é a proposta fundamental de jogos com esse estilo. Porém, para que *Full Auto 2* funcione corretamente, a interação entre as diversas mecânicas, como as físicas, Inteligência Artificial e aquelas que permitem os visuais pra lá de satisfatórios, também se faz necessária.

■ **JA VAI TARDE** – Cansado da conversa mole, o motorista se livra do carona

Quem acompanha as notícias do PS3 se lembra do sensor de movimentos adicionado no mês de maio ao console. Embora sua aplicação permaneça em sigilo, ele estará definitivamente em funcionamento no game, que ainda contará com vários modos de jogo que poderão ser apreciados tanto via rede local quanto pela PlayStation Network. É para abusar das estratégias mais devastadoras em partidas com boas doses de adrenalina!

KARAOKE REVOLUTION: AMERICAN IDOL

Cante bem ou passe vergonha

Distribuidora: Konami **Produtora:** Blitz Games **Tipo:** Musical **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Dezembro de 2006

POR QUE VALE A PENA
Mais músicas para botar para fora o Frank Sinatra dentro de cada um de nós. E agora a brincadeira ganha em diversão com a presença de jurados.

ESPANTANDO OS MALES *Karaoke Revolution* é um daqueles games perfeitos para se divertir com a turma ou para infernizar a vida dos vizinhos depois da meia-noite

As produtoras de games que trilham o caminho do sucesso por meio do gênero musical adotam tendências cada vez mais atuais e produzem jogos focados no público que adora soltar a voz. É o que acontece com a Konami, que ao produzir uma versão de *Karaoke Revolution* baseada no programa da televisão americana *American Idol*, espera divertir tanto os simpatizantes da série quanto os fanáticos

norte-americano, cuja foi exibida recentemente anal de TV por assinatura anto quanto semelhante aos programas brasileiros Fama e Ídolos, exibidos respectivamente pela TV Globo e pelo SBT, onde aspirantes a cantor põem a garganta para funcionar e competem para ver quem é o dono das melhores qualidades artísticas. O sucesso do programa gringo se deve em grande parte à simpatia característica dos principais elementos da atração: os jurados. De fato, quem já teve oportunidade de conferir algum episódio do programa pode atestar: a parte mais divertida acaba sendo o momento no qual os participantes são avaliados e ouvem, na maioria das vezes, comentários para lá de sarcásticos de gente que já deixou de berrar embaixo do chuveiro há muito tempo.

Karaoke Revolution: American Idol promete somar à tradicional fórmula do jogo, os ajustes necessários para fazer com que um sistema semelhante ao utilizado no programa televisivo seja viável no game. Isto significa que, ao optar pelo modo referente ao show, o jogador passará por diversas eliminatórias contra vários competidores para, enfim, chegar à finalíssima. Para deixar a brincadeira ainda mais divertida, a banca de jurados obviamente se fará presente, tanto fisicamente quanto em centenas de comentários hilários. Com base no julgamento da banca avaliadora, o jogad poderá saber, por exemplo, se melhorou sua performance em relação às apresentações anteriores, se manteve um nível estável e, acima de tudo, se está ou não qualificado para a próxima etapa. Tudo isso, no entanto, não dependerá apenas de fatores sonoros, mas sim, do conjunto da obra. Portanto, será preciso escolher as melhores roupas e acessórios para subir no palco e fazer bonito.

No que diz respeito à trilha sonora, a produtora já anunciou que, no mínimo, 40 faixas estarão contidas no game. Variada por si só, a lista conta com canções que vão desde *Can't Help Falling In Love*, de Elvis Presley, até *What A Girl Wants*, da cantora latina Christina Aguilera, o que mostra que a Konami pretende atingir diferentes públicos. Os requisitos básicos para curtir o novo *Karaoke Revolution* serão os mesmos de sempre: um microfone ou headset conectado à entrada USB do ...sole e muita vontade de cantar. Ou de ...uem estiver cantando.

TARADOSPORKETCHUP.COM.BR

ESTRELATO Mostre ao mundo seu talento

KARAOKE REVOLUTION: AMERICAN IDOL

Cante bem ou passe vergonha

Distribuidora: Konami **Produtora:** Blitz Games **Tipo:** Musical **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Dezembro de 2006

POR QUE VALE A PENA
Mais músicas para botar para fora o Frank Sinatra dentro de cada um de nós. E agora a brincadeira ganha em diversão com a presença de jurados.

ESPANTANDO OS MALES *Karaoke Revolution* é um daqueles games perfeitos para se divertir com a turma ou para infernizar a vida dos vizinhos depois da meia-noite

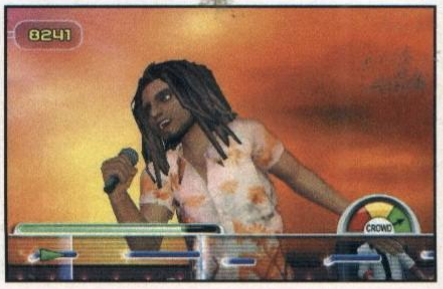
As produtoras de games que trilham o caminho do sucesso por meio do gênero musical adotam tendências cada vez mais atuais e produzem jogos focados no público que adora soltar a voz. É o que acontece com a Konami, que ao produzir uma versão de *Karaoke Revolution* baseada no programa da televisão americana *American Idol*, espera divertir tanto os simpatizantes da série quanto os fanáticos pelo show.

O reality-show norte-americano, cuja quinta temporada foi exibida recentemente por aqui pelo canal de TV por assinatura Sony, é um tanto quanto semelhante aos programas brasileiros Fama e Ídolos, exibidos respectivamente pela TV Globo e pelo SBT, onde aspirantes a cantor põem a garganta para funcionar e competem para ver quem é o dono das melhores qualidades artisticas. O sucesso do programa gringo se deve em grande parte à simpatia característica dos principais elementos da atração: os jurados. De fato, quem já teve oportunidade de conferir algum episódio do programa pode atestar: a parte mais divertida acaba sendo o momento no qual os participantes são avaliados e ouvem, na maioria das vezes, comentários para lá de sarcásticos de gente que já deixou de berrar embaixo do chuveiro há muito tempo.

Karaoke Revolution: American Idol promete somar à tradicional fórmula do jogo, os ajustes necessários para fazer com que um sistema semelhante ao utilizado no programa televisivo seja viável no game. Isto significa que, ao optar pelo modo referente ao show, o jogador passará por diversas eliminatórias contra vários competidores para, enfim, chegar à finalissima. Para deixar a brincadeira ainda mais divertida, a banca de jurados obviamente se fará presente, tanto fisicamente quanto em centenas de comentários hilários. Com base no julgamento da banca avaliadora, o jogador poderá saber, por exemplo, se melhorou sua performance em relação às apresentações anteriores, se manteve um nivel estável e, acima de tudo, se está ou não qualificado para a próxima etapa. Tudo isso, no entanto, não dependerá apenas de fatores sonoros, mas sim, do conjunto da obra. Portanto, será preciso escolher as melhores roupas e acessórios para subir no palco e fazer bonito.

No que diz respeito à trilha sonora, a produtora já anunciou que, no mínimo, 40 faixas estarão contidas no game. Variada por si só, a lista conta com canções que vão desde *Can't Help Falling In Love*, de Elvis Presley, até *What A Girl Wants*, da cantora latina Christina Aguilera, o que mostra que a Konami pretende atingir diferentes públicos. Os requisitos básicos para curtir o novo *Karaoke Revolution* serão os mesmos de sempre: um microfone ou headset conectado à entrada USB do console e muita vontade de cantar. Ou de vaiar quem estiver cantando.

ESTRELATO Mostre ao mundo seu talento



XIAOLIN SHOWDOWN

Tire o quimono do armário

Distribuidora: Konami **Produtora:** Não definida **Tipo:** Ação **Plataformas:** PS2/PSP **Previsão:** Novembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

Um universo jogável extremamente fiel ao desenho animado e a possibilidade de colocar vários amigos se batendo em uma mesma partida.

Apesar de não ser muito conhecido em nosso país, *Xiaolin Showdown* é hoje um dos programas infantis mais assistidos ao redor do mundo – especialmente nos EUA, onde é exibido pelo canal Cartoon Network. Ele narra a aventura de quatro jovens monges em busca de objetos especiais tão poderosos que, nas mãos erradas, podem causar um enorme estrago. Pegando carona no sucesso, a japonesa Konami decidiu transformar o programa e colocar todo mundo pra brigar no PS2 e no PSP.

De acordo com o time de desenvolvedores, o principal objetivo de *Showdown* é copiar com fidelidade o universo caricato do desenho. Os ambientes e mecânicas de jogo serão mais do que familiares para quem é fã de carteirinha de Omi e seus amigos. Ele, Kimiko, Raimundo e Clay são alguns dos personagens disponíveis desde o primeiro segundo de jogo. Obviamente, o estilo de luta adotado será o karatê; os personagens terão movimentos distintos e, ao coletar 30 Shen Gong Wu (os tais objetos especiais), poderão lançar magias que congelam, queimam e fazem outros tipos de maldades com os oponentes.

Mas, pelo jeito, a diversão maior em *Xiaolin Showdown* será encontrada nas batalhas que seguem o estilo original do desenho animado, com a presença simultânea de vários participantes se batendo na tela. Para a partida acontecer, ambas as partes precisam se livrar de um Shen Gong Wu e, só assim, partir para a briga. Como você pode imaginar, o vencedor levará consigo todos os itens que o adversário carregava antes do pau rolar. E aí, vai arriscar?

No PS2, o game contará com um modo multiplayer local para até quatro jogadores; enquanto que no portátil, a jogatina diminuirá apenas no tamanho da tela: quatro lutadores também podem se enfrentar através da conexão sem fio.

TODO MUNDO JUNTO – Ambas as versões permitem quatro jogadores na tela

SONY
Centro de Serviço Autorizado
LONGVIDEO
Assistência Técnica

Assistência Técnica
A Melhor em Qualidade

Autorizada da Sony

Especializado em:
•Playstation 2
•Câmera Digitais

Longvideo Assistência Técnica
Al. dos Nhambiquaras, 693
Moema - São Paulo
Cep: 04090-011 www.longvideo.com.br
Tel: (11) 5051-0656 Fax (11) 5051-1076

CODED ARMS CONTAGION

O que é bom merece bis

Distribuidora: Konami **Produtora:** Konami **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PSP **Previsão:** 2007

POR QUE VALE A PENA

Se você se sentiu perdido após o fim do primeiro game, *Contagion* é tudo o que seu PSP precisa.

Caso você seja proprietário de um PSP desde os primeiros dias de vida do portátil, certamente experimentou *Coded Arms*, um game que impressionou milhares de jogadores por causa dos belos efeitos gráficos até então nunca vistos em uma tela tão pequena. Mas se esse não for o seu caso, antes de mandarmos você correr atrás do tempo perdido e testar o dito cujo, falaremos um pouco mais sobre o segundo jogo da série, *Contagion*, em desenvolvimento especialmente para o sistema portátil da Sony, o PSP.

ISSO PEGA *Contagion* contamina o jogador

Como em qualquer continuação que se preze, o novo game busca aprimorar o que a princípio deu certo, resolver o que não funcionou corretamente – como a mira automática – e, obviamente, introduzir novos aspectos à aventura. Um deles animará em especial à turma um pouco mais claustrofóbica que reclamou dos ambientes fechados e sem vida do primeiro jogo. Isso porque agora será possível passar por fases que, antes tarde do que nunca, exibirão o céu e suas enxutas nuvens, além de outros fenômenos naturais aleatórios.

Se é um novo game, há uma nova trama, correto? Bem, no caso de *Contagion*, ela não será tão nova assim e, mais uma vez, colocará o jogador no comando de um esquadrão cibernético que deverá impedir, armado com os mais modernos equipamentos, uma crise em um sistema dominado por inimigos ainda mais espertos e diferentes da versão original. Porém, dificilmente eles serão páreo para as suas novas armas e bugigangas. E você ainda conta com o reformulado sistema de Save, que facilitará consideravelmente a sua vida enquanto estiver jogando.

O multiplayer online, que no jogo anterior permitia a presença de até quatro soldados em uma mesma batalha, será ampliado e, desta forma, permitirá que até o dobro de jogadores se conectem a uma mesma partida, seja para disputar modalidades como o popular "Deathmatch" ou mata-mata, e até mesmo o frenético "Last Man Standing".

STAR WARS: LETHAL ALLIANCE

Episódio exclusivo para o portátil

Distribuidora: Ubisoft **Produtora:** Ubisoft **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** Dezembro de 2006

POR QUE VALE A PEN

Um novo episódio da saga, especialmente produzido para o PSP pela renomada equipe da Ubisoft. *Star Wars* é uma série que não enjoa nunca.

Star Wars: Lethal Alliance é fruto de uma parceria entre a francesa Ubisoft e a LucasArts, que, de maneira inédita, não participará diretamente do desenvolvimento do projeto. A princípio, o conceito do game – que não colocará o jogador no controle de mestres Jedi ou lordes Sith – pode soar estranho, mas visto o esforço empregado pela talentosa produtora de séries como *Rayman* e *Splinter Cell*, até os fãs mais exigentes não têm motivos para perder o sono durante a noite.

Lethal Alliance irá explorar o intervalo mantido entre os *Episódios III* e *IV* e utilizará, como pano de fundo, a desesperada investida da Aliança Rebelde na contratação de mercenários a fim de expandir a revolução contra o Império. O jogador entrará na pele da caçadora de recompensas Rianna Saren, que, ao lado de um robozinho chamado Zeeo, deverá infiltrar-se em territórios inimigos para coletar informações sobre um maligno plano que pode causar a destruição de diversos planetas. Como a mercenária é uma criatura da raça Twi'lek, veremos algumas novidades nas mecânicas de jogo.

NOVIDADE BOMBA Não use a Força!

Por não contar com os poderes da Força, caberá à Rianna, acompanhada pelo pequeno andróide, utilizar das mais variadas armas e estratégias para escapar ilesa dos ataques inimigos. Vale ressaltar ainda a presença de um sistema interessante que levará em conta a afinidade entre os dois protagonistas, fazendo com que a dupla, quando bem sintonizada, cause ataques no mínimo devastadores.

Embora o modo singleplayer seja considerado o principal atrativo do game, um multiplayer online com suporte para dois jogadores também estará presente através da conexão Wi-Fi do aparelho.

HOT PXL

Diversão ilimitada sem perder o fôlego

Distribuidora: Atari **Produtora:** zSlide **Tipo:** Casual **Plataforma:** PSP **Previsão:** Final de 2006

POR QUE VALE A PENA
Minijogos casuais para os mais variados momentos. A proposta de *Hot PXL* é simples porém atraente. E você ainda pode baixar novos jogos.

DUZENTOS Serão duas centenas de jogos

Nenhum game jamais levou tão a sério os minijogos quanto a mais nova aposta da Atari para o portátil da Sony. *Hot PXL*, título em questão, abraça o conceito de game casual e, ao trazer uma coletânea de pequenos jogos baseados na cultura do grafite e no estilo de vida digital (daí a terminação PXL, que significa "pixel"), busca agradar ao público jovem e àqueles que não tem muito tempo para jogar.

Seu objetivo não é enganar os jogadores no que diz respeito aos passatempos; certos joguinhos serão tão rápidos que terão apenas alguns segundos de duração.

De fato, é um tipo de diversão diferenciada que, por outro lado, tem tudo para durar bastante, visto que o game contará com mais de duzentas brincadeiras diferentes. Algumas delas serão baseadas em clássicos da Atari, e outras colocarão o protagonista da história (o skatista Djon) em situações que vão desde jogos esportivos a shows musicais; passando por momentos irreverentes como os que transformarão a tela do portátil em um copo de refrigerante ou em uma prancha de snowboard – tudo, é claro, em nome da diversão.

Mas *Hot PXL* não será um game sem pé nem cabeça como você pode estar imaginando. Ele trará um modo de jogo no qual, em dez capítulos, será contado um dia na vida do protagonista. Cada etapa terá cerca de 11 passatempos distintos e um chefe final, o que promete render certa linearidade para quem espera por algo mais sério.

Além de aproveitar as funcionalidades do PSP ao máximo, apresentando uma trilha sonora de respeito e um modo multiplayer para até dois jogadores, *Hot PXL* permitirá que os usuários transfiram músicas e vídeos pessoais do computador para o portátil. Considerando ainda a possibilidade de fazer o download de novos minijogos gratuitamente, aumentando assim a biblioteca já tão diversificada do game, *Hot PXL* tem tudo para se tornar um companheiro de primeira classe.

DOWNLOAD Enjoou? Baixe novos jogos

Eu quero meu Play!!!

Aceitamos cartões
Produtos originais
Garantia extendida
Aprovação por telefone
Sedex para todo Brasil
Assistência técnica
Especializada em games
Aceitamos seu usado como parte de pagamento
COMPRE EM ATÉ 24 VEZES no carnê ou cheque

EM OUTUBRO na compra do aparelho GANHE SUPER MOCHILÃO

* Sujeito a disponibilidade e aprovação de crédito

RICKY Games

SHOPPING Fiesta • Av. Guarapiranga, 752 – Loja 65 – Sto. Amaro • Tel.: (11) 5687-4471 • www.rickygames.com.br

DEVIL

Sai Dante, entra Nero. Com o quarto jogo da série, a Capcom aposta alto no PS3 e impressiona visitantes da feira japonesa TGS. A D&T esteve lá e conferiu tudo em primeira mão

SANGUE FRESCO
Nero é o novo personagem controlável da série *Devil May Cry*. A semelhança entre ele e Dante é brutal, o que abre espaço para várias suposições

Algumas séries fazem tanto sucesso que, sem querer, acabam dando origem a outras de igual prestígio. Muita gente não sabe, mas *Resident Evil*, inadvertidamente, foi responsável pelo nascimento de *Devil May Cry*. Reza a lenda que um bug de programação, que fazia os personagens pularem e atirarem no ar no primeiro *Resident Evil*, foi o embrião que gerou o conceito original da série de ação

MAY CRY 4

exclusiva do PlayStation. Resolvido o problema do bug, a Capcom guardou a idéia em alguma prateleira empoeirada e esqueceu o assunto durante um tempo.

Em 1998, depois que o desenvolvimento de *Resident Evil 3: Nemesis*, para PS1, foi finalizado, a empresa começou a trabalhar em *RE4* (que sairia primeiro para o GameCube da Nintendo e posteriormente para PS2). Durante a pré-produção, um trabalho de pesquisa envolveu algumas visitas à Espanha para o estudo de castelos que serviriam de base aos ambientes do jogo. Ainda na fase de protótipo, o jogo se mostrou muito diferente àquilo que era tradicional na série *Resident Evil* e também aos jogos do gênero em geral. Alguém se lembrou daquele antigo bug do primeiro jogo e pensou: "por que não?".

Era o nascimento de Dante, o caçador de demônios que é, ele próprio, parte demônio também. Até hoje, foram lançados três games da série, além de uma versão especial do terceiro capítulo. O primeiro jogo, lançado em 2001, serviu para introduzir o personagem e seu universo e conseguiu construir uma grande base de fãs; no segundo game, a Capcom errou um pouco a mão e o resultado foi que público e crítica ficaram um tanto quanto decepcionados com *DMC2*. Felizmente, a empresa acordou e a situação foi revertida com *DMC3: Dante's Awakening*, que retornou às raízes da série e agradou em cheio.

Diante disso tudo, a expectativa em cima de *Devil May Cry 4* é grande, ainda mais por se tratar do primeiro jogo da série para a nova geração. Aliás, o novo capítulo da saga é o primeiro a estrelar em um console que não o PS2. E pelo que nosso enviado a Tóquio pode constatar, trata-se de uma continuação digna de carregar o honroso nome da série.

O Divino Game

Os games da série *Devil May Cry* têm certa inspiração na literatura antiga, mais precisamente na obra *A Divina Comédia* de Dante Alighieri, que começou a escrevê-la no ano de 1307 e só foi concluir o trabalho pouco antes de sua morte em 1321. No livro, o próprio Dante é guiado por Virgílio em uma excursão pelo inferno e purgatório, e por Beatriz em uma visita ao paraíso. Nos títulos da Capcom, Dante também é o personagem principal e passa por cenários que recriam esses três locais da crença católica e interage com os personagens Virgil, que é Virgílio em inglês, e Trish, que é um diminutivo de Beatriz. Porém, essas semelhanças e quaisquer outras não ultrapassam esse nível de sutileza: o resto do jogo é ação pura e deixaria espantado até o famoso escritor italiano do século 14.

Devil May Cry (2001)

Dante, guerreiro meio homem, meio demônio e filho do poderoso Sparda, cavaleiro que iniciou uma revolução há dois mil anos, resolveu montar uma agência de caça a demônios e empregar os seus poderes para acabar com essa raça infernal.

Em *Devil May Cry 4*, novos personagens entram em cena e a série toma outros rumos. Em um passado muito remoto, Sparda, um poderoso cavaleiro da época, se rebelou contra seu tirânico imperador e deu início a uma guerra que tinha o objetivo de salvar a humanidade. Milhares de anos depois, uma organização religiosa de nome "Ordem da Espada" (Order of the Sword, no original) adota as idéias desse lendário salvador e decide purgar o mundo de todo o mal. Até que certo dia, o jovem Nero é testemunha de um massacre que seus olhos custam a acreditar: Dante, descendente do próprio Sparda, elimina um a um seus próprios companheiros. Muitas dúvidas surgem na cabeça do jovem e ele se pergunta por que o famoso caçador de demônios agiu daquela maneira, contrariando tudo o que se conhecia sobre ele.

O quarto jogo da série tira o costumeiro Dante do papel principal e coloca Nero a serviço dos games. No controle do novo personagem, os jogadores experimentarão a mesma intensidade de ação pela qual os jogos *Devil May Cry* alcançaram sua fama, inclusive com um novo sistema de combate que se utiliza das peculiaridades do arsenal de Nero. Destaque na feira japonesa Tokyo Game Show 2006, a demo de *DMC4* foi jogada em sua totalidade e em primeira mão por nosso correspondente. Confira agora o primeiro teste do futuro game de PlayStation 3 publicado em uma revista de games brasileira.

DEVIL MAY CRY 4 NA TGS 2006

por Akira Suzuki

Devil May Cry 4 foi um dos maiores destaques da Tokyo Game Show 2006, que aconteceu entre os dias 22 e 24 de setembro. Principal estrela no estande da Capcom, o game contava com 12 cabines de teste com a demonstração jogável. O espaço reservado para o título era uma atração à parte, decorado como um castelo europeu e repleto de detalhes por todos os lados como lustres e quadros característicos. Na demo, foi possível conferir as habilidades do novo protagonista, Nero, que ao que tudo indica, é um dos inimigos demoníacos que o outrora personagem principal Dante enfrentou no primeiro jogo da série.

Mas os fãs de Dante não precisam ficar preocupados, ao menos naquilo que diz respeito aos controles, que funcionam de maneira similar para ambos: há ataques com a espada ou com a pistola, e é possível alterná-los de várias maneiras em uma mesma seqüência. Ou seja, dá para executar aqueles combos malucos e seqüências de centenas de hits, aumentando o medidor que mostra frases dependendo do ranking do combo.

■ **SAÍDA DO INFERNO**
Este camarada aqui embaixo até que é simpático. Espere para ver todas as criaturas dantescas que o aguardam no game

Devil May Cry 2 (2003)

Dante entra novamente na batalha, desta vez para ajudar Lucia, guardiã de uma estranha e desconhecida religião, a escapar dos ataques de corporações internacionais que visam roubar misteriosos e sagrados artefatos.

Mas assim como o game evoluiu em vários aspectos – principalmente nos gráficos, é claro –, o novo personagem Nero também representa uma evolução. Ele conta com uma particularidade que acrescenta uma nova dimensão ao sistema de combate: seu braço direito possui poderes demoníacos e permite agarrar, arremessar e socar os oponentes. Com isso, ele pode trazer ou afastar os adversários conforme a necessidade.

O jogador pode usar esse novo tipo de ataque para trazer um inimigo para perto pressionando R1 mais o botão ● (se usar somente o botão, o personagem joga o oponente ao chão se este estiver por perto), e seguir com uma espadada que o arremessa para o alto, iniciando um combo aéreo. Depois de destruí-lo por completo, Nero pode, no chão ou ainda no ar, puxar outro oponente para continuar a cadeia. Ou seja, em tese, está muito mais fácil de realizar seqüências grandes.

Os golpes de espada podem até parecer similares aos dos jogos anteriores para PlayStation 2, mas com novos efeitos visuais e um som poderoso, o impacto parece maior, principalmente no ataque em que Nero avança sobre o oponente em grande velocidade para desferir um ataque lateral. Nesse caso, a trajetória da espada distorce o cenário ao redor, dando uma espécie de atestado visual à força do golpe.

Os gráficos estão de acordo com que se espera de um console da nova geração, ao menos em relação aos outros títulos para PlayStation 3 em sua leva inicial. As TVs de tela grande e alta definição e contraste colocados no evento ajudaram muito para reforçar a beleza do game – quase todos os PS3 da feira estavam ligados pelo cabo HDMI, que confere a melhor qualidade entre as conexões existentes hoje, e o game rodava em alta resolução, com 720 linhas não-entrelaçadas (720p).

A lista de efeitos empregados é grande e não deixa dúvidas de que esse é um jogo para PlayStation 3. As texturas são bem definidas, seja nos personagens e inimigos ou mesmo nos cenários. Com uma técnica denominada "normal mapping", os cenários e objetos ganham relevo e volume sem onerar muito o processador, que, no caso do PlayStation 3, é claro, tem poder de fogo para muito mais efeitos. É o caso do borrão de movimentação. Ele faz com que as animações ganhem aquele borrado típico de movimentos velozes, dando mais dinâmica ao game. Puxe pela memória e você vai lembrar que isso foi usado em *Shadow of the Colossus*, mas a um preço muito alto para o desempenho do game.

Outro efeito que deixa o game com um aspecto mais realista, ainda que seu estilo de arte não seja assim, é uma luz tão forte quanto o Sol que "invade" os objetos ao redor, como o cenário que tenta esconder o corpo celeste. Além disso, a tonalidade da luz do sol depende de sua posição: o jogo calcula automaticamente se a iluminação deve ser quase branca e com o céu azul do meio dia ou com o alaranjado do entardecer. Apesar de serem apenas detalhes – e é mais ou menos por aí que se percebe a diferença entre os poderosos consoles de nova geração – isso ajuda a moldar a identidade visual do game.

Uma das cenas em que é possível ver quase todos esses efeitos trabalhando juntos é em uma batalha

■ **LIVRE ESCOLHA** Você pode atirar ou golpear

Devil May Cry 3 (2005)

O terceiro episódio se passa dois anos antes dos dois primeiros. Dante tem problemas com seu irmão Virgil e o jogo narra a saga dos filhos de Sparda. Ambos têm poderes equivalentes e promovem longas batalhas durante toda a aventura.

contra um chefe que se parece com Ifrit, a entidade de fogo da série *Final Fantasy*, mas com quatro patas, como se fosse um centauro. As imagens realmente impressionam: as labaredas de fogo sobem aos céus e se mexem de maneira convincente, provocando distorções no ar, típicas de quando olhamos diretamente para fontes de grande temperatura.

■ **NA FITA** Jogamos *DMC4* na TGS 2006

Nova estética

A trilha sonora continua barulhenta e elétrica como antes, mas parece ter mais força e nitidez, graças à capacidade de armazenamento do Blu-ray, a mídia de nova geração adotada para o PS3. O loading do game era curtíssimo, mas a conversa que rolava nos corredores da feira era de que a demo estava usando o disco-rígido do aparelho.

As animações entre fases foram dirigidas por Yuji Shimomura, que também trabalhou em *Devil May Cry 3: Dante's Awakening*. Especialista em cenas de ação, ele produziu tomadas de extremo impacto novamente e com direito a todos os efeitos pirotécnicos que a Capcom preparou para o game. Na abertura, Dante mata a sacerdotisa do grupo que cultua Sparda e seu rosto fica marcado com o sangue dela. A luta entre Dante e Nero é repleta de momentos de ação, como, por exemplo, uma voadora do novo herói na cara do antigo e combates sobre os braços da estátua de Sparda.

Como pude comprovar, a evolução de *Devil May Cry 4* não foi apenas nos gráficos, mas principalmente no sistema de jogo. Tudo isso estará disponível para caçadores de demônio de todo o mundo em algum momento do ano que vem.

■ **COMBOS INSANOS**
O novo game permitirá combos e seqüências de golpes ainda maiores do que nos jogos anteriores

8-BIT Os gráficos estão defasados, mas o que conta é a diversão

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

Combos absurdos e centenas de horas de desafio tático

NOTA 7,5

Produtora: Nippon Ichi Software **Distribuidora:** NIS America **Tipo:** RPG / Estratégia **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Desafios para infinitas horas de jogo e magias apocalípticas **Ponto fraco:** Gráficos ultrapassados em pelo menos 15 anos **Gráficos:** 4,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 10,0

por Humberto Martinez

Disgaea 2, o melhor RPG tático da atualidade, está disponível em inglês e é uma proposta irresistível para quem curtiu o clássico *Final Fantasy Tactics* e games mais recentes como *La Pucelle: Tactics* e *Makai Kingdom*, frutos da produtora Nippon Ichi, autoridade máxima neste gênero.

Cursed Memories é a continuação de *The Hour of Darkness*, o primeiro *Disgaea*, e segue na contramão das tendências modernas, mantendo gráficos simples e personagens com polígonos estourados, marca registrada dos RPGs da antiga geração 8-bit.

Disgaea 2 aposta todas as suas fichas em um sistema de combate viciante e enfeitado por uma trama hilária, repleta de personagens cativantes. Munido de magias que se tornam cada vez mais colossais conforme sua evolução, você deve controlar personagens de diversas classes (arqueiros, magos, etc.) para criar combinações de ataques em grupo e manipular vantagens geográficas dos cenários a fim de conseguir efeitos extras. Use estes recursos com sabedoria (e uma pitada de sadismo) e você será capaz de executar combos com mais de 500 hits, finalizados com magias tão grandiosas que parecem capazes de explodir sua televisão.

A criatividade do game impressiona com um desafio inteligente chamado Item World, ideal para estender suas horas de jogo ao infinito. A idéia é bastante simples e interessante: cada item, desde uma poção de cura até armas dos mais variados tipos, tem seu mundo interior, ou seja, você pode "entrar" no item para enfrentar monstros em cenários especiais. Já imaginou uma loucura dessas? Cada nível vencido evolui o poder ou efeito dos respectivos itens e, com isso, você pode passar dias ou até meses lutando só para deixar os equipamentos e itens de seus personagens com poder máximo. É claro que você pode terminar o game sem passar por essa via sacra, mas aí não seria tão divertido.

Isso também é útil para quem quer alcançar o nível máximo de experiência do game, que é 9.999. Só para se ter uma idéia do absurdo, com 20 horas de jogo você consegue alcançar o nível 60. Para saber quantas horas de jogo são necessárias para o nível máximo, é só fazer as contas. É uma boa pedida se você não quiser jogar mais nada até a vinda do PlayStation 5.

MAGIAS CABULOSAS – Dê combos de mais 500 hits e finalize com feitiços poderosos

NÚMEROS ASTRONÔMICOS Os personagens podem alcançar o nível 9.999 de experiência

PAC-MAN WORLD RALLY

NOTA 7,0

O Come-Come virou Corre-Corre

Produtora: Smart Bomb Interactive **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** As pistas malucas e desafiadoras **Ponto fraco:** Falta de originalidade **Gráficos:** 5,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 7,0

por Leandro Rodrigues

Pac-man pode ser considerado o avô de grande parte dos personagens que estrelam os games de hoje em dia. Mesmo sendo um "senhor" de idade, ele continua topando qualquer aventura. Desta vez, o desafio é uma maluca corrida de kart.

Claro que para encarar um desafio desses, a turma de Pac também foi convocada: Ms. Pac-man e todos os fantasminhas estão presentes. Os circuitos são completamente doidos e rolam nas mais diversas locações: castelos mal assombrados, pistas com loopings e tudo mais, todas repletas de itens espalhados pela tela. Um dos poderes que você pega durante o jogo, como não poderia deixar de ser, é o da famosa bolinha amarela. Com ela, seu corredor vira um enorme Pac-Man e todos os outros participantes viram fantasminhas. Depois, é só sair caçando sua vítima.

VOVÔ Pac-Man está na ativa há muito tempo

Cada um dos personagens possui uma habilidade especial, mas, no geral, todos são bem equivalentes. Existem diversos extras para desbloquear durante a partida, como, por exemplo, novos corredores. O jogo conta até com a ilustre participação do príncipe de *Katamari Damacy*!

O visual não é dos melhores, mas está de acordo com o clima cartunesco da franquia. Porém, as animações estão pra lá de sensacionais. Os modo multiplayer também estão presentes e garantem mais algumas boas horas de diversão.

IGUAL O jogo não apresenta nada de novo

O ponto negativo fica por conta da falta de originalidade dos produtores. Tudo cheira a *Mario Kart*, o famoso jogo da Nintendo. Seja pelo clima, pela armadilhas espalhadas no chão e até pelos poderes utilizados. Não que usar um jogo de sucesso como referência seja ruim, mas títulos que exploram esse estilo existem aos montes; *Pac-Man Rally* é apenas mais um para engordar essa longa lista.

Lider games

Preço baixo com qualidade

Assistência Técnica especializada em GAMES
Habilitação e Atualização para: XBOX360, XBOX , Ps2 e PSP
Cursos para manutenção de Vídeo games
Customização de Vídeo games, camisetas e animes

Playstation 2 R$ 600,00

Jogos XBOX360 R$40,00

Jogos de PSP R$25,00

Memory Card
R$ 35.00

Aparelhos com 1 ano de garantia

Ofertas válidas até o final do estoque.

Parcele suas compras
Aceitamos todos Cartões

R. Sta. Ifigênia, 184 – 2º andar – Loja 21
Tel: (11) 3229-5490

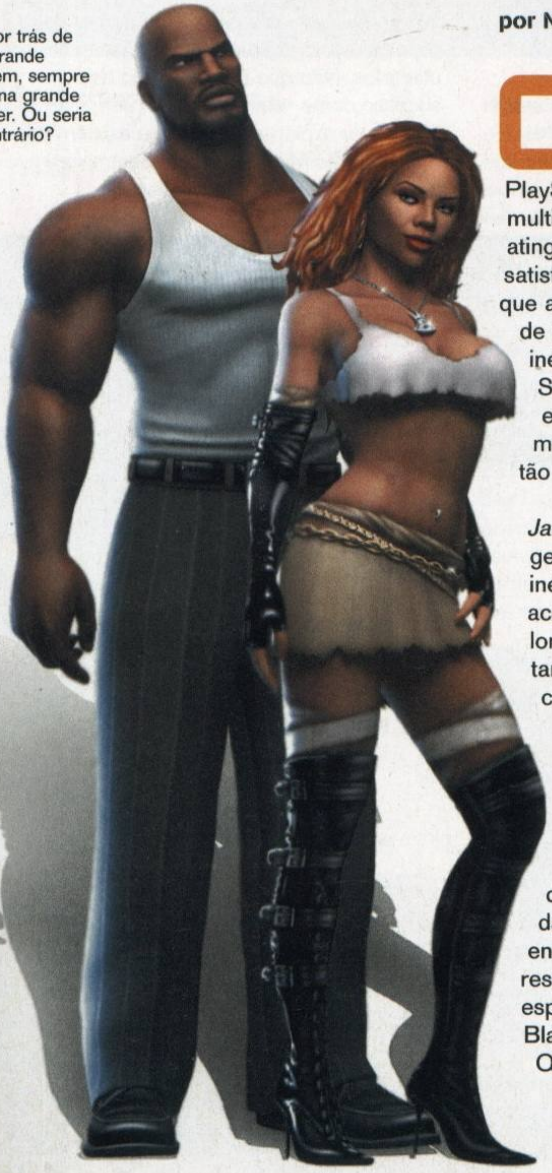
Visite nossa loja virtual
www.lidergames.com.br

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Competente adaptação de um título que já era bom

NOTA **9,0**

Produtora: Aki Corporation **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Recriação perfeita da versão de PS2
Ponto fraco: Nenhuma mudança real **Gráficos:** 8,0 **Som:** 8,5 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 7,5 **Desafio:** 9,0



■ Por trás de um grande homem, sempre há uma grande mulher. Ou seria o contrário?

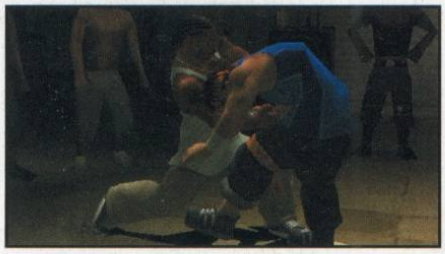
por Nelson Alves Jr.

O PSP já foi lançado há algum tempo. Desde então, o que mais se vê para o sistema são conversões de títulos de PlayStation 2 ou mesmo multiplataforma. Só que nem todos atingem um nível de qualidade satisfatório. Isso me dá a impressão de que as criadoras de games têm receio de investir tempo e dinheiro em títulos inéditos e exclusivos para o portátil da Sony. *The Takeover* é uma das exceções a essa regra e chega para mostrar que adaptações podem ser tão boas quanto o produto original.

Os jogos anteriores da série *Def Jam* mostraram que tinham força para gerar um novo game, totalmente inédito, para PSP. Isso não aconteceu. Porém, a conversão está longe de ser uma porcaria como tantas outras adaptações que conhecemos e compete pau-a-pau em termos de qualidade com as versões de mesa.

A única mudança que representa uma diferença palpável está na inversão dos controles. Nos games de console de mesa, o direcional digital cuida da movimentação dos lutadores, enquanto que o analógico fica responsável pela execução dos golpes especiais (que levam o nome de Blazin). No PSP, tudo isso se inverte. Quem está acostumado com os jogos anteriores levará um tempinho para se adaptar.

Todo o resto foi mantido: a



sensação de peso nos golpes, a trama interessante e uma variedade absurda de golpes, roupas e acessórios. Os lutadores também são em número alto: 68 deles, incluindo na conta alguns que precisam ser destravados. Mesmo com tantos personagens, o jogo apresenta maneiras diferentes de lutar com cada um deles.

Na parte gráfica, *The Takeover* deixa no chinelo muitos títulos recentes de PSP. Os cenários são bem detalhados e uma torcida animada até interage na luta. Com tudo isso, *The Takeover* figura entre os melhores games já lançados para o PSP, mesmo se tratando de uma conversão. O que significa que a série tem gás suficiente para ser explorada novamente no PSP com algum título exclusivo.

■ **BRUTO** Se levantar, eu te derrubo de novo!

RULE OF ROSE

Pesadelo em muitos sentidos

NOTA **6,0**

Produtora: Punchline **Distribuidora:** Atlus Software **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** História interessante e clima envolvente
Ponto fraco: Repetitivo e com um sistema de batalha medonho **Gráficos:** 7,5 **Som:** 6,5 **Controle:** 6,0 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 5,5

por Leandro Rodrigues

Normalmente, contos de fadas são histórias curtas, com heróis ou heroínas enfrentando diversos desafios para finalmente triunfar sobre o mal. *Rule of Rose* utiliza uma narrativa muito semelhante aos contos de fadas, mas para narrar uma história muito mais macabra.

O jogador controla uma garota de 19 anos chamada Jennifer. Dentro de um ônibus, ela recebe um livro em branco de um garoto. Ao tentar devolvê-lo, ela se vê em um orfanato estranho e cheio de crianças ainda mais estranhas.

Com um enredo envolvente e um sistema de menus muito bem elaborado, o jogo tinha tudo para entrar para o hall da fama dos jogos de horror, mas, infelizmente, uma série de erros classifica *Rule of Rose* como mais um dos jogos medianos que não ficam nem no céu, nem na terra.

O principal problema, e que deixa qualquer um revoltado, é a falta de fatores que prendam a atenção do jogador. Tirando o enredo, todo o resto transpira tédio. Você vaga por corredores repletos de portas que não levam a absolutamente lugar nenhum. E quando dá sorte de encontrar algo enigmático, tudo pode ser resolvido em poucos segundos. O sistema de batalha é horrível: Jennifer mal consegue se defender, o que torna todo o processo uma tortura.

Para tentar melhorar a situação, você conta com um cachorro. Ele não ataca os inimigos, mas pode distraí-los; além de ser útil para rastrear sua próxima pista, poupando o tempo que você ficaria vagando à procura do próximo passo.

SÍNDROME DO PÂNICO – *Rule of Rose* não chega a amedrontar, mas dá alguns sustos

Rule of Rose não é um jogo ruim, mas não também não é algo que vá prender você por muito tempo em frente ao PlayStation 2.

Maniha Games

Consoles • Games • Acessórios

Tel: (11) 3228-1541

Rua Barão de Duprat, 323 Loja Q.005

XTREME PARTY

Indicado para as horas de monotonia

NOTA 7,0

Produtora: Monte Cristo Multimedia **Distribuidora:** Monte Cristo Multimedia **Tipo:** Minigames **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Variedade **Ponto fraco:** Efeitos sonoros repetitivos **Gráficos:** 7,0 **Som:** 6,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 7,5 **Desafio:** 6,5

por Leandro Rodrigues

Já não é de hoje que jogos politicamente incorretos fazem sucesso. O pior é que, ao que parece, quanto mais polêmico, mais sucesso. *Xtreme Party* tenta se aproveitar desta onda e traz um pacote de 30 minigames que exploram situações das mais diversas, sempre com uma dose de humor negro.

Só para se ter uma idéia, em um dos desafios, você precisa derrubar, com uma bola de tênis, homens que estão na beira da piscina fazendo gestos obscenos para as mulheres. Cada vez que você acerta um dos rapazes em cheio, ele solta um tremendo palavrão. Em outro minigame, você deve, pelo botão correto, censurar o radialista que estiver falando alguma coisa ofensiva.

FESTANÇA Chame um amigo e divirta-se

De início, apenas cinco minigames estão liberados, mas com a grana que você acumula, pode ir comprando os outros. Fica aqui um aviso: para conseguir liberar tudo, é preciso jogar muito, mas muito mesmo. Os gráficos são simples, até porque a estrutura dos games exige isso. O som é repetitivo e os efeitos se resumem aos comentários dos personagens, mas não tem como não achar engraçado graças à boa dublagem. Para deixar tudo mais divertido, você pode jogar qualquer um dos 30 minigames com um amigo que possua o jogo ou então compartilhar cinco deles mesmo que seu parceiro não tenha o disquinho de *X-treme Party*. Vale a pena.

SOL E SAL Nada como um joguinho na praia

RESERVOIR DOGS

Histórias paralelas de *Cães de Aluguel*

NOTA 7,0

Produtora: Volatile Games **Distribuidora:** Eidos Interactive **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Mostrar o que o filme não mostrou **Ponto fraco:** Nem todos os acontecimentos parecem ser adequados **Gráficos:** 7,5 **Som:** 9,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 6,5 **Desafio:** 7,5

por Eduardo Trivella

Apesar de que o cineasta Quentin Tarantino não imaginou que seu primeiro trabalho ainda estaria em voga 14 anos depois de ter sido lançado, e em um formato diferente do original.

DIAMANTES Tudo gira em torno de um roubo

Cães de Aluguel está entre meus dez filmes favoritos de todos os tempos, e logo que soube que um game baseado nele seria lançado, já fiquei de orelha em pé. Agora que o game está em minhas mãos, sinto-me um pouco como o policial torturado do filme: com uma orelha decepada.

Reservoir Dogs não é um jogo ruim. Como game de tiroteio em terceira pessoa, ele cumpre seu papel. Acontece que transformar um filme como esse – que em sua maior parte se passa dentro de um armazém abandonado, com os personagens dialogando entre si – em um game de ação é realmente muito complicado. A saída foi bolar situações que explorassem os acontecimentos não narrados do filme, como, por exemplo, a fuga da loja de diamantes. Serve como complemento para os fãs, mas ao mesmo tempo é um tanto confuso e, por vezes, inverossímil.

Em fases a pé e outras no controle de veículos, algumas são boas, outras nem tanto. O jogo vale muito mais para quem adora o filme. Para quem não se enquadra nesse grupo, é apenas mais um igual a tantos outros.

Cães de Aluguel tem alguns dos diálogos mais cortantes da história do cinema. No game, a violência é apenas gráfica

PIRATES: LEGEND OF THE BLACK BUCCANEER

Piratas devem morrer

NOTA **2,0**

Produtora: WideScreen Games **Distribuidora:** 10Tacle Studios **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Os macacos são bonitinhos **Ponto fraco:** Estupidez dos inimigos **Gráficos:** 5,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 7,0

por Nelson Alves Jr.

O que aconteceria se uma produtora aproveitadora pegasse uma franquia de sucesso como *Prince of Persia* e colocasse um pirata da perna-de-pau no lugar do príncipe acrobata? Fácil! Um game tosco chamado *Pirates: Legend of the Black Bucaneer*.

Piruetas que não acabam mais, passeios intermináveis pelos ambientes de jogo e uma pancada de interruptores e alavancas ganham a companhia de controles desajeitados,

movimentação paralítica e desafios tão imbecis que até os chimpanzés do jogo resolveriam tudo numa boa. Se fosse o caso de simplificar as coisas para se atingir um público mais jovem, vá lá. Mas não: o que rola aqui é falta de criatividade. Os dois únicos tipos de enigma que existem no game são: empurrar blocos para acionar plataformas e escalar os cenários para abrir passagens.

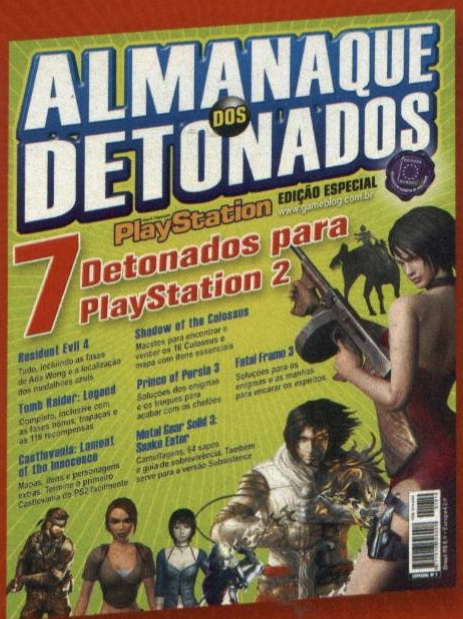
Para piorar ainda mais o que já estava ruim, a câmera é um inferno. Ela até pode ser ajustada pelo jogador, mas nunca fica do jeito certo quando você precisa dar aquele pulo que salvaria a vida de seu personagem.

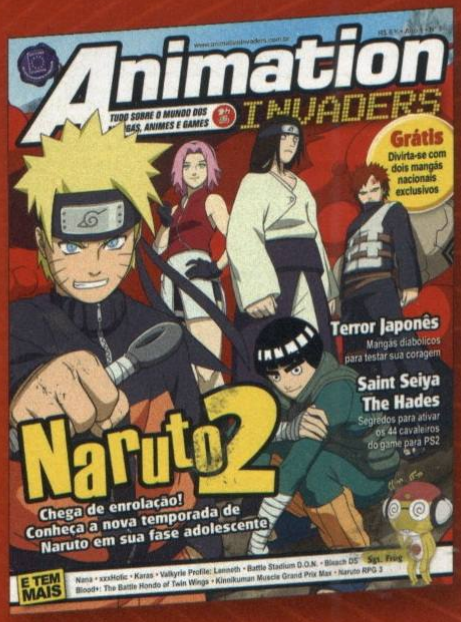
Mantendo o clima de pirataria e mares do Caribe, durante determinado momento aparece um medalhão que concede poderes especiais a Francis, o protagonista com nome de sabonete. Sempre que se utiliza desses poderes, o piratão vira um monstrengo chamado The Baron, que mais parece o Hulk do que qualquer outra coisa.

SOFRIMENTO Games assim são uma tortura

Musculoso e rápido como uma tartaruga, o barão dos piratas pobres enfrenta a macacada inimiga como se estivesse tomando um sorvete em um dia de verão: com a maior tranqüilidade do mundo. Isso porque a Inteligência Artificial dos inimigos nos faz pensar se realmente há algo de inteligente ali: cada vez que um grupo deles surge, é só procurar um abrigo e ficar atirando até que não sobre ninguém. É triste, mas o fato é que existem produtoras que acham que jogador de videogame é tudo estúpido.

Para Quem Curte Games





EDITORA EUROPA

Se preferir, compre pelo telefone 0800 55 76 67 ou no site www.gameblog.com.br

Horário de atendimento telefônico: segunda a sexta, das 8h às 20h. Sábados, das 9h às 15h

Já nas bancas!

SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

NOTA 5,0

Faltou um pouco mais de dinamismo

Produtora: Terminal Reality **Distribuidora:** Midway Games **Tipo:** ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** a versatilidade do Interceptor
Ponto fraco: interrupções exageradas **Gráficos:** 7,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 5,0

por Nelson Alves Jr.

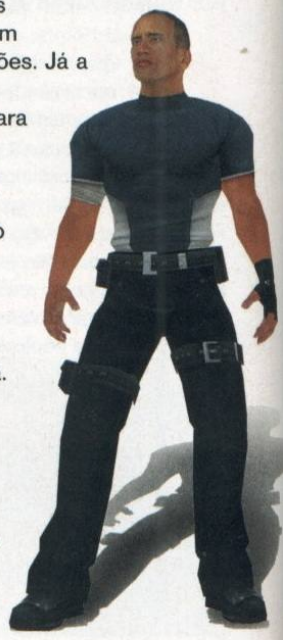
Quem é que não fica com raiva quando, na parte mais emocionante da Tela Quente ou do Cinema em Casa, o filme é interrompido e os comerciais começam a rolar? É mais ou menos isso que o novo *Spy Hunter* faz: a cada dois minutos de jogo, rolam cerca de cinco minutos de lenga-lenga. Se os criadores queriam que o jogador mais assistisse do que jogasse, era melhor que tivessem feito um filme em vez de um game. O pior é que o jogo diverte nesses momentos em que se tem controle sobre o personagem, o que deixa mais insuportável ainda as tais interrupções.

Deixando de lado esse problema, dá para conferir algumas idéias bem bacanas. A principal está no sistema de ataque: pela primeira vez na série, há a oportunidade de controlar o personagem a pé e participar de muitas lutas. Além do uso de armas, o jogador conta vários sopapos diferentes. Socos fracos e fortes unem-se a agarrões com direito à quebras de pescoço e de espinha, joelhadas na cabeça e outras delicadezas.

PAUSA Nossos comerciais, por favor

Como opção de transporte, o agente Alex Decker, vivido pelo ator e lutador de wrestling "The Rock", tem o carro multitarefa Interceptor, que também pode ser transformado em barco e motocicleta. O controle dos dois primeiros é ágil, sem grandes complicações. Já a moto exige uma precisão enorme para ser controlada.

Tirando alguns exageros, como o carro virando barco em frações de segundo, o jogo agrada quem curte ação descompromissada. Os cenários são lineares e os adversários quase sempre agem da mesma forma, deixando claro que a Inteligência Artificial também não é o forte.



JUST CAUSE

NOTA 4,5

Doses erradas de *GTA* e *Driver*

Produtora: Avalanche Studios **Distribuidora:** Eidos Interactive **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** O uso do pára-quedas é interessante
Ponto fraco: Jogo de PS2 com gráficos de PS1 **Gráficos:** 2,0 **Som:** 5,0 **Controle:** 6,0 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 6,0

por Felipe Azevedo

Preste atenção aos ingredientes da formula de *Just Cause:* a série *GTA*, o filme *A Balada do Pistoleiro* e a série *Driver* na época do bom e velho PS1.

GTA porque o cenário é imenso e o jogador pode perambular livremente por ele – a pé ou em diferentes tipos de veículos – sem cumprir uma única missão da história; *A Balada do Pistoleiro* porque o protagonista é um agente da CIA com visual idêntico ao personagem vivido pelo ator Antonio Banderas; e *Driver* da época do PS1, porque *Just Cause*, acredite se quiser, tem a mesma qualidade gráfica dos dois episódios da série lançados para o antigo console da Sony. As texturas e as animações são tão toscas que não dá pra entender como a produtora teve a coragem de lançar isso no PS2.

FROGGER O personagem pula pelos carros

O game até apresenta algumas opções bacanas em relação à jogabilidade, como a possibilidade de saltar de um carro em movimento para outro e usar o pára-quedas para saltar de grandes alturas ou sobrevoar o cenário usando um cabo que pode ser conectado a qualquer veículo. Mas é só. De resto, o jogo é só tiroteio, e da pior qualidade, diga-se de passagem.

Se você acha a série *GTA* ruim, é bom repensar seus conceitos. Depois de conferir o quão precário *Just Cause* é, você nunca mais vai falar mal da série da Rockstar.

SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

Qualidade **Nota Fiscal** Procedência

Oficina Própria **11 ANOS no mercado** Técnicos Qualificados

Garantia Estendida **1 ANO nossa Garantia** A maior do Brasil

PS2 SLIM

APENAS
6 x R$ 147,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 750,00
(PARA PAGAMENTO
À VISTA)

APENAS
6 x R$ 133,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 680,00
(PARA PAGAMENTOS
À VISTA)

MODELO 75001

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

SEDEX

Promoção 1
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

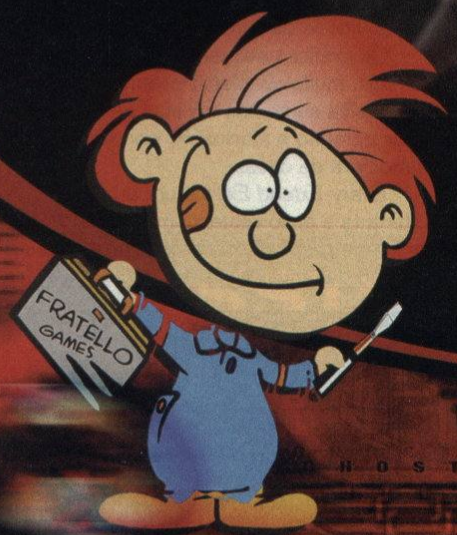
Promoção 2
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB

APENAS
R$110,00
À VISTA

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões.
Para conhecer essas e outras promoções acesse **www.fratelllogames.com.br**

Assistência técnica especializada desde 1995!



GHOST IN THE SHELL

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

Visite uma de nossas lojas GAMES e INFORMATICA
***Loja 1** - Rua Sta. Ifigênia, 295*
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418
***Loja 2** - 2º andar loja 208 -*
Fone: (011) 3361-2783

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

THE KING OF FIGHTERS 2006

NOTA 7,5

Confundindo a cabeça dos fãs

Produtora: SNK Playmore **Distribuidora:** SNK Playmore **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Visual e muitos itens destraváveis **Ponto fraco:** Não há opção online **Gráficos:** 8,0 **Som:** 6,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 8,0

Se você pensou que *The King of Fighters 2006* é a óbvia seqüência do título de 2005, errou feio. O jogo é a versão americana de *Maximum Impact 2*, lançado em abril deste ano no Japão, oito meses após o primeiro episódio. Essa mudança "marqueteira" de nome só está confundindo a cabeça dos fãs do Ocidente, que já não sabem mais como classificar tanto jogo da série. Explicando: *KoF 2006* faz parte de uma nova geração da produtora SNK. Ele é em 3D, não conta com duelos entre equipes e traz uma jogabilidade mais lenta que a dos títulos da série clássica.

Exceto pelo idioma, que felizmente foi traduzido para o inglês, tudo o que já existia na versão japonesa foi mantido, como, por exemplo, o modo Story, as missões do Challenge e os lutadores já conhecidos. São 24 personagens básicos na tela de seleção e cada um

BAGUNÇA Quem entende a cronologia KoF?

deles conta com dois modelos de roupa e cinco opções de cores para cada estilo. Conforme o seu desempenho, outros 14 personagens secretos entram em cena, além de novos cenários e mais opções de roupas. Em pouco tempo, não vai ter guarda-roupa que agüente...

Apesar de não ser tão frenético nem tão variado como as clássicas versões, o jogo tem uma bela apresentação e mais realismo nos movimentos, inclusive nos especiais. A Inteligência Artificial também merece destaque, pois os adversários controlados pela CPU não se defendem milagrosamente em todas as situações de combate no nível mais insano de dificuldade. Parece que resolveram cortar de vez a apelação do computador.

A SNK Playmore está no caminho certo, mas ainda precisa comer muito arroz com feijão para alcançar o nível de *Tekken 5*. Quem sabe no próximo *KoF*...

OPEN SEASON

NOTA 5,5

Tão simples que perde a graça

Produtora: Ubisoft Montreal **Distribuidora:** Ubsoft **Tipo:** ação **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Desafio ideal para o público jovem **Ponto fraco:** Movimentação lenta e cansativa **Gráficos:** 6,0 **Som:** 6,5 **Controle:** 4,5 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 5,5

Open Season é baseado na animação homônima que acabou de estrear no Brasil com o nome de *O Bicho Vai Pegar*. Esse desenho marca a estréia da Sony Pictures Animation como empresa de computação gráfica. A história mostra animais que se revoltam e resolvem protestar contra a temporada de caça.

No jogo, você controla o Urso Boog, que conta com a ajuda do cervo Elliot. Juntos, eles precisam convencer os moradores da floresta a se rebelarem contra os humanos.

A aventura começa com um tutorial que ensina os comandos básicos. Infelizmente, depois de algumas horas jogando, fica claro que o game será lento e cansativo até o final. Para começar, os controles não respondem corretamente; não basta movimentar o personagem para um dos lados com o analógico esquerdo, é necessário ajustar também a câmera com o analógico direito até o local onde a seta indica.

A movimentação do urso não ajuda a melhorar essa sensação e causa a impressão que você está jogando em câmera lenta.

O desafio do jogo é baixo, talvez para não assustar os mais novos, mas o excesso de repetição deixa tudo muito cansativo. Ou seja, diversão para poucas horas, mas que não justifica o investimento.

UM DIA DO URSO O outro do caçador

■ **À MODA ANTIGA** *Spy Fiction* pode não contar com a beleza dos jogos modernos de PS2, mas garante uma bela dose de espionagem

SPY FICTION

Uma boa opção para fãs de *Splinter Cell* e *Metal Gear Solid*

NOTA 7,5

Produtora: Access Games **Distribuidora:** Sammy Corporation **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Dezenas de disfarces para usar **Ponto Fraco:** Efeitos sonoros irritantes, principalmente o do vento **Gráficos:** 7,5 **Som:** 6,5 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 8,0 **Escondido desde:** 31 de agosto de 2004

■ Billy Bishop se preocupa com os inimigos e com o penteado

por Leandro Rodrigues

O que determina se um jogo verá sucesso instantâneo ou esquecimento imediato é um conjunto de fatores. Desde um marketing bem planejado até a escolha da inspiração certa por parte dos produtores.

Spy Fiction parece ter feito direitinho a lição de casa. Para começar, criou uma boa campanha de marketing (veja box) e utilizou elementos das duas séries de maior sucesso quando o assunto é espionagem: *Splinter Cell* e *Metal Gear Solid*. Infelizmente, as boas escolhas não deram resultados e *Spy Fiction* não obteve o sucesso esperado. Pouca gente o conhece e o game se tornou perfeito para figurar em nossa seção "Review que Ninguém Viu".

Clonando identidades

Um vídeo de uma organização terrorista coloca toda a equipe Phantom em alerta. Billy Bishop e Sheila Crawford são dois agentes que fazem parte desta equipe; e o objetivo do jogador é invadir o quartel-general de onde partiu a gravação, explorar os laboratórios de biotecnologia em várias localidades do mundo e acabar de uma vez por todas com essa ameaça.

Mesmo jogando no mesmo time e tentando resolver os mesmos problemas, Billy e Sheila fazem caminhos diferentes durante às fases, ou seja, jogar com eles é completamente diferente. Para explorar esses ambientes, os agentes contam com um uniforme capaz de ficar transparente, o que torna a presença dos espiões praticamente imperceptível. Porém, o acessório mais surpreendente é a câmera fotográfica: com ela, você pode clonar a roupa de qualquer pessoa do jogo. Basta ajustar o foco na direção da "vítima", tirar uma foto e procurar um lugar seguro para vestir o disfarce.

Mas que barulhinho chato!

Levando em conta que *Spy Fiction* foi lançado dois anos atrás e que o potencial do PlayStation 2 ainda não havia sido explorado em sua totalidade, até que o jogo não faz feio. Mas não espere efeitos de luzes no nível de *Splinter Cell* nem tampouco movimentação no estilo de *God of War*. O único aspecto gráfico que realmente chama a atenção é o efeito de transparência nas roupas.

Mas uma sensação de incômodo sempre paira no ar, principalmente nas primeiras fases; e se você aumentar o volume da TV, vai identificar o motivo. Os efeitos sonoros são horríveis, principalmente o do vento, que atrapalha tanto o andamento do jogo que fica até difícil escutar a trilha sonora (não que ela faça grande falta...).

Spy Fiction não é um título ruim, mas, aparentemente, as escolhas feitas pela produtora Access não foram suficientes para colocá-lo no grupo dos que fazem sucesso instantâneo. Se você for um dos que não viu este game até hoje, dê uma chance a ele. Pode ser que você se surpreenda.

■ **MIL DISFARCES** Use a roupa que quiser

MARKETING AGRESSIVO

Os vídeos promocionais de *Spy Fiction* são uma atração à parte. O mais engraçado deles mostra três aspirantes a espião que precisam realizar o exame final para ingressar na "escola de espiões". Claro que o aluno que se dá bem é Billy Bishop, protagonista do jogo. Até aí, tudo normal. Isso se os outros dois alunos não fossem Sam Fisher e Snake, protagonistas de *Splinter Cell* e *Metal Gear*, respectivamente. Quem quiser dar umas boas risadas, é só conferir pela internet.
O endereço eletrônico é:
http://www.sega.com/gamesite/spyfiction

INICIAL

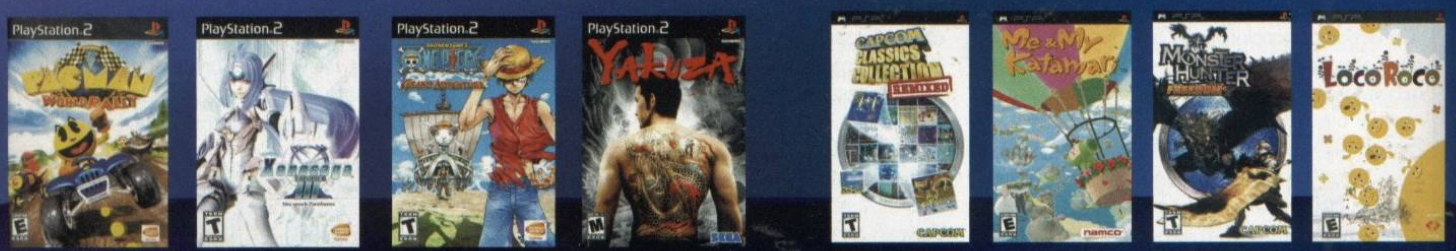
A Sua Diversão Começa Aqui!

Produtos Originais Logitech para PS2 e PC

Agora, cliente Inicial pode contar com a tecnologia de uma das melhores marcas de acessórios do mundo, sem ter que pagar um absurdo por isso. Só aqui você encontra as melhores marcas, pelo melhor preço e atendimento diferenciado.

PS2 Acessórios PSP

PS2 Jogos PSP



NOVIDADES a partir de... R$ 99,00

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - Jd. do Lago - Campinas - SP - Loja 214 - (19) 3267-2163

GAMES

INICIAL GAMES

EXCLUSIVO !!!

KIT PREMIUM

ou

= 6 MESES

GRATIS

Adquira seu KIT PREMIUM ou um PSP
e LEVE GRÁTIS 6 MESES DE ASINATURA
da sua revista predileta,
"Dicas & Truques para PLAYSTATION",
entregues em sua casa.
Só a melhor loja de games do Brasil,
pode presentear você!
Na INICIAL GAMES, seu brinde não é surpresa!!!
Comprou, ganhou!!!

Preços Imbatíveis

Adesão gratuita

Adquira também o seu
CARTÃO PREFERENCIAL INICIAL GAMES,
Obtenha descontos especiais e ainda,
desfrute das vantagens da
REDE "DESCONTO AQUI"...
www.descontoaqui.com.br

12X no cheque ou carnê – 10X nos cartões MasterCard REDE SHOP VISA VISA Electron Hipercard Descontos especiais a vista!

TELEVENDAS 19 3236-0056

MEGASTAFF

visite nosso site

INICIAL GAMES

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

ENERGIA WINNING ELEVEN

A equipe da Dicas & Truques para PlayStation bate uma pelada em *Winning Eleven* com a galera do programa esportivo Estádio 97

por Eduardo Trivella
fotos Nelson Alves Jr.

Quando um filme é assistido por muita gente, ele é considerado um "campeão de bilheteria". Como games não são assistidos, e sim jogados, pode-se falar que aqueles que mais vão ao encontro do gosto popular são verdadeiros "campeões de jogatina". E todo mundo sabe qual é o campeão de jogatina em terras brasileiras: *Winning Eleven*.

A série de futebol da Konami já tem mais de 15 anos de idade e, a cada game lançado, conquista novos adeptos que não economizam as pontas dos dedos em verdadeiras disputas futebolísticas que utilizam joysticks em vez de chuteiras.

E por mais que se fale de *Winning Eleven*, para quem é fã, isso nunca é suficiente. A **Dicas & Truques para PlayStation** já publicou pôsteres, detonados, traduções de menus, dicas, códigos e até explicações dos esquemas táticos dos jogos da série; agora resolvemos virar o jogo e chamamos outras pessoas que não têm nada a ver com videogame para falar sobre o game de futiba.

A galera do programa Estádio 97, que vai ao ar diariamente para todo o Estado de São Paulo pela Rádio Energia 97 e para o resto do Brasil via internet pelo site www.97fm.com.br, é simplesmente fissurada em *Winning Eleven*. Também pudera: o programa deles trata apenas de futebol e, para descontrair um pouquinho e esquecer as eternas rixas entre torcedores, os caras curtem dar aquela jogadinha básica para expulsar os demônios de campo. Quer dizer, alguns deles. Outros não sabem nem o que significa a sigla *WE*. Com isso em mente, desafiamos os figuras para um bate-bola esperto, no qual quem pode mais, chora menos. Faça parte da "**Torcida D&T**"

Fotos: Nelson Alves Jr.

NOME: Sombra
TIME: São Paulo
JOGOU?: Sim. O craque deles foi o único que ganhou uma partida

e acompanhe a partir de agora tudo sobre a disputa que entrará para os anais da história futebolística virtual. Ou quase isso.

Convocação e Concentração

Futebol é um esporte coletivo. No videogame, pode até ser jogado sozinho. Porém, qualquer perna-de-pau sabe que a brincadeira ganha em diversão quando há dois ou mais jogadores envolvidos nesse tipo de disputa. Portanto, montamos nossa equipe e lá fomos nós para o cenário do confronto: os estúdios da Rádio Energia 97, situada na Avenida Paulista, a mais famosa avenida de São Paulo.

Assim que chegamos, já fomos fazendo o reconhecimento do gramado e enxergando possibilidades para futuras colaborações não tão futebolísticas assim: a rádio conta com duas recepcionistas que batem um bolão e podem ser consideradas Garotas PlayStation em potencial. Mas isso é assunto para um futuro próximo – voltemos agora ao que interessa, games e futebol.

O gramado, ou melhor, a rádio é um lugar bem legal, daqueles que deixam espantadas pessoas que nunca entraram em um local assim (como nós). São três estúdios com completo isolamento acústico, à base de carpete, e cheios de avisos na paredes e vidraças. Quem está dentro não ouve nada do que acontece lá fora; e quem está fora só ouve o que acontece lá dentro por alguns alto-falantes estrategicamente espalhados pela emissora.

Depois de sermos devidamente identificados, uma das recepcionistas nos indicou um local de espera e pediu: "Fiquem à vontade". Mas como, se o assento disponível mais parecia um daqueles bancos de reserva usados em jogos de várzea? Para se ter uma idéia, não era possível sentar sozinho na ponta de um deles, pois corria-se o risco de transformar o banquinho em uma espécie de gangorra e cair de bunda no chão, contundindo-se antes mesmo do início das partidas. Pode parecer frescura ficar falando do "banquinho da sala de espera", mas como o pessoal do Estádio 97 não perde a oportunidade de tirar um barato de todo mundo (inclusive da gente), essa situação caiu como uma luva para darmos o troco neles. Um a zero para nós.

E por falar em situações engraçadas, enquanto esperávamos, um ouvinte da rádio que estava ali para acompanhar ao vivo a gravação do programa chegou junto de nós e indagou: "Quem são vocês?". A resposta foi imediata: "Meu nome é Eduardo Trivella e comigo estão o famoso Nelson Alves Jr., o famigerado Erick Melo e o conhecidíssimo

NOME: Benjamin
TIME: Corinthians
JOGOU?: Sim. Benja é o mais barulhento e boca-suja de todos

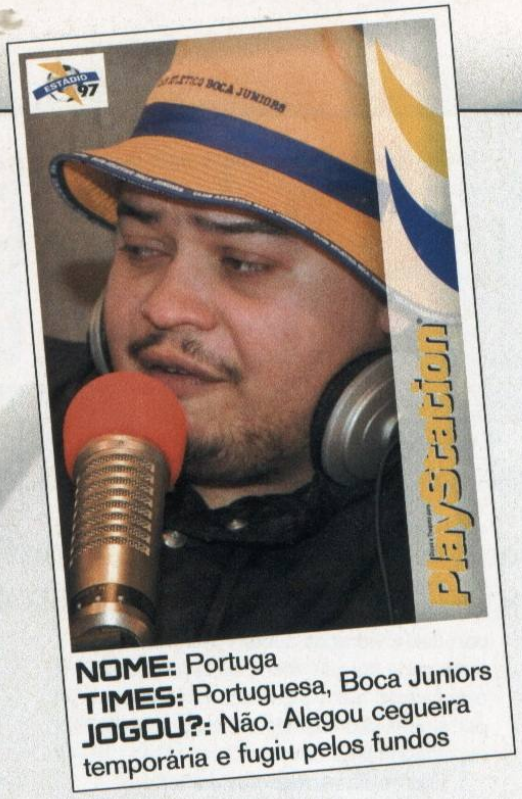
FUTEBOL E DIVERSÃO
Os caras do Estádio 97falam tanta besteira que é impossível não rachar de rir. Nós assistimos a uma gravação e, no final, estávamos com dor de barriga de tanto dar risada

Sombra". Tudo o que o rapaz conseguiu falar foi "Ahhh... então você que é o Sombra...", referindo-se ao mediador do programa que, coincidentemente, utiliza a mesma alcunha de um dos maiores detonadores de games do País e não paga direito autoral por isso. Um a um no placar, e eles nem precisaram se esforçar para empatar o jogo.

Amarrando as Chuteiras

O programa entrou no ar poucos minutos depois das 18 horas e o assunto em destaque, para desgosto deste que vos escreve, foi a derrota do Palmeiras para o Santos, no dia anterior, pelo placar de 5 a 1. Enquanto acompanhávamos a gravação do lado de fora do estúdio, o produtor do programa passou por nós e perguntou: "Vocês que são 'do' PlayStation? Os meninos vão ficar ai pra jogar com vocês depois do programa!". Mas e você, não? "Eu não! Sou do tempo do Atari, isso ai tem muito botão pra apertar." Tá legal então... vai dizer que essa mesa de som do estúdio tem menos botão que o controle do PS2...

O Estádio 97 é um programa hilário. O ouvinte, além de se informar sobre tudo o que acontece no mundo do futebol, fica com dor no maxilar de tanto dar risada. Piada vai, piada vem, meia hora antes de o programa terminar, fomos convidados a entrar no estúdio para lançar o desafio ao vivo:



NOME: Portuga
TIMES: Portuguesa, Boca Juniors
JOGOU?: Não. Alegou cegueira temporária e fugiu pelos fundos

Sombra (o da 97FM): Tem um pessoal aqui, da revista **Dicas & Truques para PlayStation**... vieram fazer um desafio... quem é que veio fazer o desafio?

Trivella: Boa noite. A gente veio desafiar vocês aqui do programa, pois sabemos que vocês entendem de futebol. Mas como não podemos jogar uma partida de futebol de verdade e nosso negócio é videogame, queremos descobrir se vocês manjam de *Winning Eleven*. A partida vai rolar logo após o término do programa.

Sombra: Beleza! Vambora!

Portuga: Eu não vou poder jogar...

Sombra: O quê?!? Vai fugir do pau?

Portuga: Eu não enxergo... tô chateado por causa disso...

Sombra: Não tem jogo em braile ai?

Benjamin: Vou falar um negócio pra você: eu vou jogar, mas vou avisar uma coisa. Vocês estão na nossa casa. Caso dê um azar de eu e o Sombra perdermos, quero ver pra vocês saírem da rádio, bicho. Aqui não tem esse papo de jogo amistoso!

Trivella: ... (gulp)

Ameaças e brincadeiras à parte, esperamos os caras finalizarem seu serviço diário e partimos, cheios de ansiedade, para a jogatina propriamente dita.

Entrando em Campo

Deixando o estúdio, seguimos por um corredor onde se encontram os departamentos de marketing, comercial, diretoria e presidência da rádio. No final, uma sala de reuniões com uma TV de 29" e vários discos antigos de vinil pendurados na parede. Finalmente, a bola vai rolar!

Como já estamos calejados de tanto correr pelos campos de *Winning Eleven* (a versão que usamos foi *WE9*), abrimos o campeonato com uma partida entre dois integrantes do Estádio 97, Benjamin e

ROLANDO DE RIR
R.G. 02, um dos integrantes do Estádio 97, aprende os comandos de *Winning Eleven* enquanto a turma da **D&T** cai na gargalhada. Abaixo, a hilária seqüência com as fotos do gol de Benjamin

R.G. 02 (ele tem esse apelido pois os outros vivem tirando com a cara dele, dizendo que ele é tão velho que seu documento de identidade é o segundo feito no Brasil). Como os dois nunca haviam jogado, o Sombra da 97 ensinou os comandos a seus comandados: "✖ toca, ■ chuta pro gol. É melhor saberem só isso porque senão vai confundir a cabeça de vocês".

Com cara de abobados e olhando com ar de desconfiança para os controles do PS2, chega a hora dos dois escolherem seus times: Benjamin fica com o Barcelona e R.G. pega o Real Madrid.

Naquela hora, pensamos que estávamos presenciando uma partida de um jogo de tiroteio como *Counter Strike* ou *SOCOM*, já que R.G. dava mais comandos por voz do que apertando os botões: "Vai, vai! Chuta! Pqp!!". Benjamin, um dos seres humanos mais barulhentos do mundo, não deixava por menos: "Cala a boca, seu filho da...!" e logo depois se virava para nós: "Pô... posso te falar, cara? Esse negócio é legal. Só preciso aprender..."

Enquanto ele tentava aprender a fina arte de jogar videogame, nós conversávamos sobre os integrantes do programa que não estavam presentes. "Pára de falar, c@r@lh#! Tá me tirando a concentração!" Tá legal, Benja... desculpe. Foi nesse momento que R.G. vislumbrou um fim de semana feliz junto à sua família: "Sabe que eu tô gostando dessa m#rd@? Não vou mais deixar meu filho jogar, não!".

Começa o segundo tempo e o 0 a 0 ainda está no placar. Para piorar, nenhum dos dois sabe que é preciso apertar um botão para que a partida recomece. "Que foi? Tá rolando um minuto de silêncio?", foi a única conclusão a que Benja conseguiu chegar. Depois de penar mais um tempo no controle, o craque trama com sucesso uma jogada de linha de fundo e cruza para a área. A bola bate na cabeça de um zagueiro e entra, tirando um zero do placar. Depois de ter um gol contra anotado, R.G. dá reinício à partida, mas fica tão desnorteado que caminha com a bola em direção ao próprio gol. Só pára quando alguém pergunta "Mas você não ataca para o outro lado?". Com esse fecho de ouro, e berrando We Are the Champions com toda a força de sua garganta, Benjamin supera R.G. pela gigantesca diferença de um tento a zero.

A segunda partida traz a nata futebolística presente no evento: nosso campeão Erick, que escolheu a seleção brasileira, contra o campeão deles, Sombra, que escolheu a seleção argentina (detalhe: um dia antes, o Brasil havia vencido um amistoso contra a Argentina pelo placar de 3 a 0). O "chefão" do Estádio 97 é um

NOME: R.G. 02
TIME: Santos
JOGOU?: Sim. Mas queria ir embora logo para assistir à novela

sujeito bem mais relax, mais quieto e sossegado do que aquele bagunceiro que solta sua voz pelas ondas do rádio. Ficamos até com vontade de colocar um microfone na frente dele para que o cara ficasse mais à vontade, fizesse algumas piadas no estilo do programa e mantivesse o "alto nível" que presenciávamos quando os jogadores eram os desbocados Benjamin e R.G. Mas não foi preciso: Erick "Nóis é Curintia" Melo cuidou disso com o gracejo e a sutileza de um dono de bordel. A partida foi muito disputada,

NOME: Domenico
TIME: Palmeiras
JOGOU?: Não. Disse não ter intimidade alguma com videogame

chegando à prorrogação com o placar de 0 a 0. No finalzinho do segundo tempo extra, Erick consegue arrancar um gol chorado com Ronaldinho Gaúcho.

Com a sensação do dever cumprido (afinal, ficaria feio para a equipe da **D&T** perder para quem não tem o videogame como forma de vida), partimos para a terceira e última partida da noite: Sombra X Sombra, o embate do século! Os dois repetem a escolha das seleções e, como não poderia deixar de ser, a partida foi tão disputada quanto a anterior, chegando ao segundo tempo também com o placar de 0 a 0. Aos 5 minutos da etapa final, o Sombra deles faz 1 a 0 com Cambiasso soltando uma bomba de fora da área. É duro admitir, mas foi um golaço. Correndo atrás do prejuízo, o nosso Sombra faz de tudo para furar a retranca adversária. Até que, faltando apenas 2 minutos para o término da partida, Ronaldinho Fenômeno arma uma jogada individual e chuta da entrada da área. A bola bate nas duas traves antes de entrar e presenciamos um dos empates mais chorados de que se tem notícia.

Inevitavelmente, o jogo vai para a prorrogação e a disputa continua acirrada. Sombra 97 cobra uma falta, a bola bate na parte interna do travessão e todos têm a nítida impressão de que ela entrou. Infelizmente para o time do Estádio 97, e felizmente para o time da **D&T**, o gol não é validado. Pouco depois, o nosso Sombra marca outro gol, mas como Adriano estava em posição de impedimento, o árbitro não corre para o centro do gramado. O empate perdura até o final da prorrogação e temos então a loteria da disputa em pênaltis. A primeira série tem as cobranças erradas de Ronaldinho Gaúcho, pelo Brasil, e de Cambiasso, pela Argentina. Na segunda série, ficamos em desvantagem, pois Roberto Carlos e Cafu erram pelo Brasil e apenas Sorin perde sua cobrança pela Argentina. Placar final: Argentina 8 X 7 Brasil, nos pênaltis.

Com tudo isso, abre-se a oportunidade de usar a máxima mais conhecida do esporte preferido dos brasileiros: futebol é uma caixinha de surpresas. Se não fosse, quando iríamos imaginar que empataríamos uma disputa de *Winning Eleven* com um pessoal que não é profissional do videogame? Aliás, eles manjam bem pouco do assunto, como fica exemplificado pelo próprio Benjamin, autor da frase perfeita para fechar esta matéria: "Gostei, vou comprar! Como é que se chama essa bagaça mesmo?".

TUDO EM ATÉ 20X!!!

Disk Games

É Pura Diversão

Desde 1992

DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

Na compra de:

= 06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS +

Original GRÁTIS

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

= GRÁTIS +

Suporte PS2 Slim GRÁTIS

REDE DE VANTAGENS

Desfrute das vantagens do CARTÃO CLIENTE PREFERENCIAL DISK GAMES

Solicite já o SEU... É totalmente gratuito!!!

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

DIA DAS CRIANÇAS
UM SHOW DE PROMOÇÕES

JOGOS A - R$ 69,00 E R$ 99,00

PS2 - PSP - Game Cube - GBA - Nintendo DS

SÃO MAIS DE 180 ITENS NA PROMOÇÃO

MEGASTAFF

ACESSÓRIOS

Acaba de chegar na Disk o controle de guitarra adicional. Agora você pode arrasar com seus amigos e provar que é um verdadeiro **Astro do Rock**.

Turbine seu PS2....
Conheça a nova linha de controles Thrustmaster com botões programáveis, todo emborrachado, com sistema de vibração e compatível com PS2 e PC.
Garanta já o seu!!!

PRÉ-VENDA

CONSULTE NOSSA PRÉ-VENDA

Super Lançamento DS Lite Black e Pink

Mortal Kombat Armageddon

Garanta já o seu!!!

JOGOS ANTIGOS

Tá difícil encontrar aquele jogo que você tanto gosta? Pode deixar, a Disk procura pra você... Ligue agora mesmo!!!

LOCAÇÃO

A Disk é a maior locadora de jogos do Brasil. Aqui você encontra mais de 900 ítens disponíveis para sua diversão. Consulte nossas promoções!!!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento.
Garantia e confiança de 15 anos em prestações de serviços.

PARCELE NO CHEQUE EM ATÉ

20X

Enviamos para todo o Brasil...

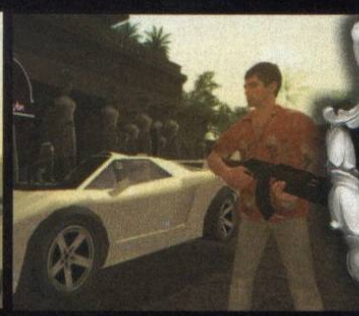
CONHEÇA OS BENEFÍCIOS DO SEDEX À COBRAR! AQUI NA DISK VOCÊ PAGA SOMENTE QUANDO RECEBE.

Compre também pelo SITE

Www.diskgames.com.br

SITE 100% SEGURO

TELEVENDAS: 19 3242-0541



ScarfaceGame.com

INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS
EXTREMA VIOLÊNCIA REALISTA E SANGUE REALISTA
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

UNIVERSAL

SIERRA™

RADICAL ENTERTAINMENT

FARSIGHT STUDIOS

XBOX

PC

Jogo interativo "Scarface: The World Is Yours" © 2006 Vivendi Games, Inc. Scarface é marca de titularidade com direitos autorais da Universal Studios. Licenciada por Universal Studios Licensing LLLP. Todos os direitos reservados. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Radical Entertainment é marca registrada ou de titularidade de Vivendi Games Canada Ltd. no Canadá, nos Estados Unidos e/ou em outras jurisdições. Usa tecnologia Bink Video. Copyright © 1997-2006 de RAD Game Tools, Inc. THX e o logotipo THX são marcas de titularidade de THX Ltd que podem ser registradas em algumas jurisdições. Todos os direitos reservados. Microsoft, Windows e DirectX são marcas registradas ou de titularidade da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países, usadas sob licença da Microsoft. Pentium é marca registrada da Intel Corporation. AMD Athlon é marca de titularidade de Advanced Micro Devices, Inc. NVIDIA e GeForce são marcas registradas ou de titularidade de NVIDIA Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. ATI e Radeon são marcas registradas ou de titularidade usadas sob licença da ATI Technologies, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.

CAOS NO CANVAS

Okami

O apelo artístico do jogo da Capcom é inegável. Em certos momentos, o jogador esquece que está olhando para uma tela de televisão e se imagina dentro de um quadro. Aproveite o momento e viaje neste pôster.

GAROTA PLAYSTATION
SETEMBRO 2006

FICHA DA GATA

Nome completo: Renata Leite
Idade: 18 anos
Onde mora: São Caetano do Sul - SP
O que faz: Cursa faculdade de marketing
Jogos preferidos: A loura Renata gosta mesmo é de sair com os amigos e não dá muita bola para games. Ela se lembra de ter jogado um tal de *Donke Monke* no passado, mas isso já faz um tempinho.
Gostou da garota?
Se não gostou é porque está enxergando mal. Se quiser conferir mais algumas fotos da Renata e ver o piercing que ela tem no nariz, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima – **Maquiagem:** Érick Santos – **Modelo:** Renata Leite

pvision

Tá difícil se divertir?

Com a Neo todas as inovações e tecnologias mais avançadas para diversão digital estarão ao seu alcance.

Neo® neotronics

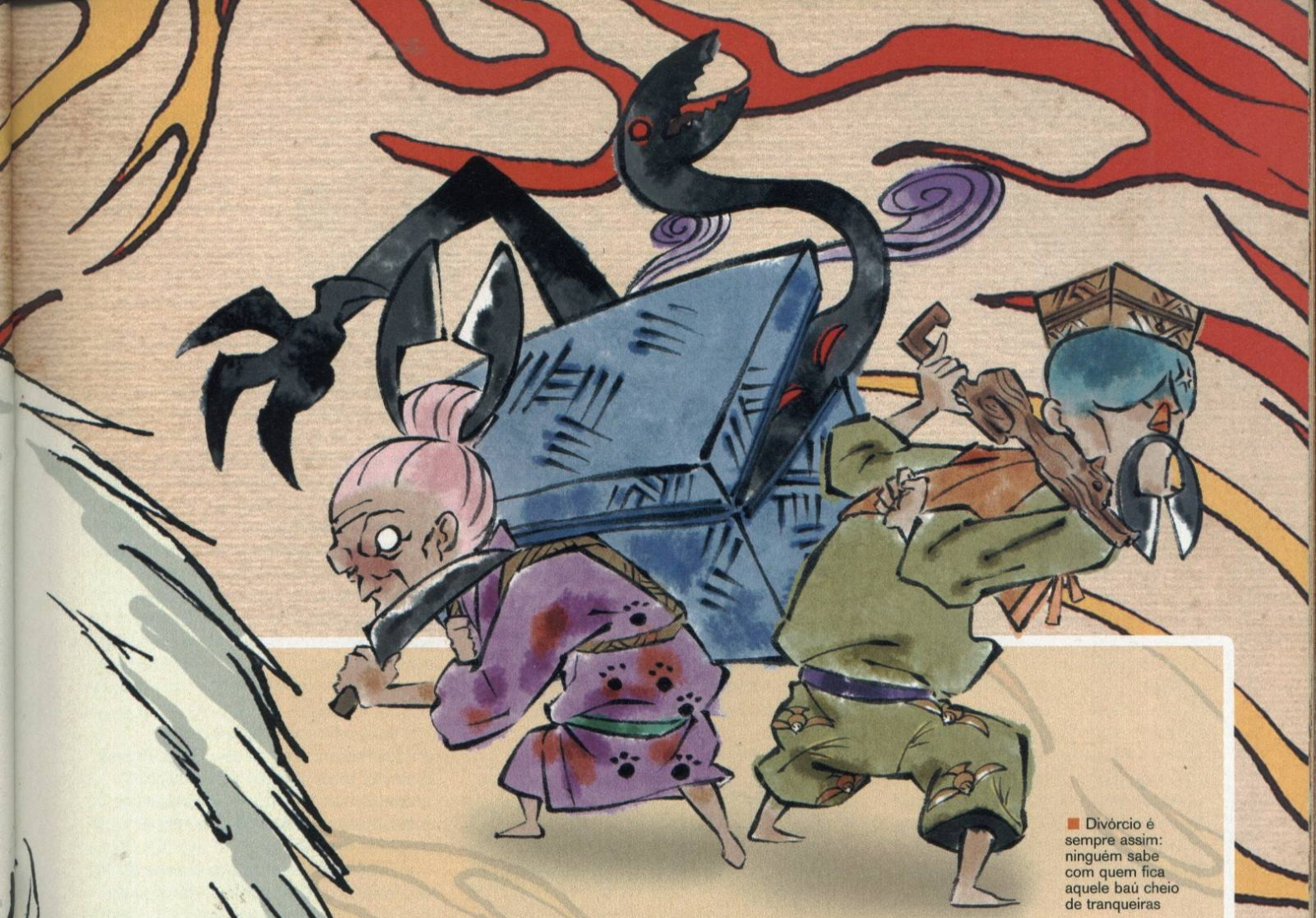
DIVERTINDO COM INOVAÇÃO.

OKAMI

Não existe nada parecido com *Okami*. Com gráficos que lembram uma pintura, o game força o jogador a virar um artista e interagir com os cenários

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Clover Studio **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Visual de cair o queixo
Ponto Fraco: Pequenas quedas na taxa de quadros **Gráficos:** 9,5 **Som:** 8,5 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 8,0

NOTA **9,0**



Divórcio é sempre assim: ninguém sabe com quem fica aquele baú cheio de tranqueiras

por Leandro Rodrigues

Demorou, mas finalmente a versão americana de *Okami* está em exposição na tela do PS2

Okami apareceu pela primeira vez aqui na redação há uns cinco meses. A primeira impressão que tivemos com a versão japonesa foi ótima (confira o review na edição nº 89), mas faltava uma coisa: entender a história. Essa demora toda foi uma tortura, mas a versão em inglês finalmente foi lançada.

O jogo impressiona visualmente, com uma movimentação perfeita e gráficos que lembram uma obra de arte, além de uma história envolvente com pitadas de mitologia japonesa. O jogador controla a deusa do Sol, Amaterassu, que possui a forma de um lobo no mundo terreno. Essa entidade é conhecida como Omikami, palavra japonesa que tem dois significados: deus e lobo.

O objetivo é enfrentar e acabar com os monstros das trevas que roubam a felicidade das pessoas e também a cor do mundo dos pobres mortais. Para isso, você deve interagir com humanos, conquistando a confiança e despertando a fé de todos, para se fortalecer como divindade e conseguir devolver à vida aquilo que já está destruído.

Sua principal arma é um simples, porém multifuncional, pincel. Com um toque no botão R1, tudo se transforma em uma tela de pintura; com o analógico direito e o botão ■, você pode desenhar, criar ou completar objetos já esboçados e até interferir na natureza, transformando o dia em noite e vice-versa.

O jogador que se aventurar a terminar Okami, completando todo o roteiro e seus eventos paralelos, vai ficar na frente da televisão por, no mínimo, umas 30 horas. Para que esse tempo não se prolongue demais, nós, da ***Dicas & Truques***, criamos um roteiro completo para o jogo. Você só precisa relaxar e aproveitar a exposição.

Eventos Paralelos

• Durante o jogo, existem centenas de missões opcionais que rendem vários pontos para futuros upgrades das habilidades. Na maioria das vezes, as tarefas consistem em trazer o ambiente de volta à vida, recuperando árvores, regiões escuras e até portais do mal. Durante o roteiro, mencionaremos só a primeira vez que esse tipo de evento rolar. Depois disso, toda vez que a mesma coisa acontecer, você já saberá o que fazer.

Heavenly Stream

1. Passe pela passagem iluminada, atravesse a ponte e destrua todos os vasos, usando o ataque com o botão ■. Suba o barranco do lado direito usando seu pulo duplo. Cruze a ponte, suba a colina do lado direito e complete a constelação. Depois de ganhar o Celestial Brush (o pincel), desça e desenhe um caminho sob a água. Atravesse, pegue os itens e passe pelo novo portal.

2. Continue pelo caminho até encontrar a estátua gigante. Faça uma linha vertical para completar a espada e desenhe a nova constelação. Com isso, você passa a ter em seu "arsenal" a habilidade de cortar inimigos e objetos ao meio.

3. Siga a seta, corte o portão e volte até o local onde o jogo começou. Use a habilidade que acabou de aprender para eliminar os inimigos durante as batalhas no caminho. Quando chegar à árvore, corte o fruto.

Kamiki Village

4. Desça a colina que está do lado oposto à árvore do fruto. Escolha o lado direito e examine algumas pessoas na vila. Quando uma seta aparecer, corra na direção indicada. Suba as escadas do lado direito, entre no modo de desenho e faça um círculo. Isso vai fazer aparecer um sol, que faz o dia amanhecer. Acabe com os inimigos e desça.

5. Passe pela vila, fale com o mercador que está ao lado da pedra, volte e entre na casa do lado direito. Corte o jarro que está no fundo da sala para poder descer pela escada e falar com Susano. Leve-o até o local onde está o mercador. Siga a flecha para encontrar novamente Susano.

6. Vá até o local onde está a roda de água e complete a parte de cima do círculo. Entre na casa, pegue o jarro de bebida e leve até Susano. Quando ele desferir golpes em algumas estruturas, você deve fazer o risco horizontal nos mesmos objetos para eliminá-los. Siga em frente para chegar a Shinshuu Plain. Siga a trilha à esquerda e entre na caverna.

Eventos Paralelos

• Escave dez legumes na plantação sem deixar que a mulher o acerte. Pegue o último vegetal, que é maior que os outros, e entregue ao garoto que está empinando pipa ao lado da horta.

• Fale com a senhora que está lavando roupa e faça uma linha horizontal no alto das madeiras para formar um varal. Assim que ela estender as roupas, desenhe um sol para secá-las. Quando anoitecer, entre na casa dela (a única que tem um telhado em forma de fruta). Fale com ela e, logo em seguida, destrua as portas deste local. Cave o local iluminado para encontrar um baú (em vários outros locais, durante o jogo, você deve procurar pontos luminosos quando estiver de noite para encontrar novos itens).

Hanasaki Valley

7. Suba pela caverna até parar em frente à pintura. Acabe com os inimigos e desenhe um sol no canto direito do quadro. Continue em frente e entre na caverna do lado esquerdo para encontrar um urso. Depois que Susano derrubar as tochas, acerte um golpe no urso.

8. Empurre a bola que está no chão até o lago do santuário e coloque-a bem no local onde está a água. Faça um sol no céu e acompanhe o crescimento da árvore. Complete a constelação e ganhe o poder de dar vida às plantas. Desenhe um círculo sobre a árvore e retorne a Shinshuu Plain.

Eventos Paralelos

• Devolva a vida a todas árvores do local. Com as simples, basta fazer um círculo ao redor delas; com as amaldiçoadas, é preciso entrar no modo de desenho e fazer um risco no fruto que ela lançar em sua direção. Assim que ela for atingida, faça um círculo. Alimente os animais com ração e pinte as áreas mortas do chão. Por último, espere anoitecer e localize os trevos de quatro folhas escondidos no ponto luminoso.

Shinshuu Plain

9. Desça até o centro do vale e circule a árvore. Suba a colina do lado esquerdo do mercador e desça a ponte, que também está do lado esquerdo. Acabe com os inimigos e entre na casa (ela só fica aberta à noite). Fale várias vezes com Tamaya até que ele se levante e jogue alguns produtos dentro do caldeirão.

10. Desenhe uma bomba (um círculo, com um pavio). Do lado de fora, desenhe outra bomba em frente à fissura na parede. Pegue o baú e suba a ponte. Do outro lado da colina, desça pela passagem da esquerda. Entre no Izayoi Temple e fale com Mikadzuki para receber uma lista de inimigos especiais que precisam ser eliminados.

11. Assim que sair, enfrente mais alguns inimigos e, quando a batalha terminar, risque uma das linhas da lista. Sempre que entrar em uma luta dessas, risque uma nova linha. Suba novamente a colina e vire à esquerda. Desenhe uma bomba em cima da fissura no chão, ao lado da caverna submersa, e pegue o baú.

Eventos Paralelos

• Fale várias vezes com o homem que está caído perto do rio. Depois de muita conversa, ele vai lhe dar um item especial.

• Acabe com todos os Rajou Gates (portais amaldiçoados), passe por dentro deles e acabe com todos os inimigos que estão lá dentro.

• Acabe com todos os itens da lista de inimigos especiais. Algumas batalhas só rolam à noite. Quando concluir, volte e fale com Mikadzuki, o homem que lhe deu a lista.

Kamiki Village (2)

12. De volta à vila, restaure todas as árvores do local. Depois que terminar, volte ao altar, subindo as escadas ao lado do velho, e fale com o senhor que está nesse local. Ele vai começar a dançar e, quando apontar algum fruto, faça um círculo para que ele desabroche.

13. Complete a constelação para ganhar a habilidade de desenhar flores na água. Pegue o baú no centro da ilha usando essa nova habilidade, volte ao local do começo do jogo e corte mais um fruto na árvore gigante.

Agata Forest

14. Volte a Shinshuu Plains, mais precisamente à área da caverna submersa. Desenhe flores na água até conseguir alcançar o lado oposto. Depois, desenhe uma bomba para destruir a parede e chegar a Agata Forest.

15. Desça a colina e vire na escada do lado esquerdo. Continue pela caverna do lado direito e entre na cabana. Fale com a senhora atrás do balcão e dê 500 pratas a ela. Saia da caverna e vire para o lado esquerdo. Existe uma outra caverna atrás da cachoeira; destrua a parede e dê vida à árvore. Abra o baú, pegue sua nova arma, equipe-a e saia da caverna para enfrentar o primeiro chefe.

Chefe: Ushiwaka (primeiro confronto)

16. Esta luta até que é fácil. Não pule na água e use a nova arma, apertando o botão ▲. Não dê folga a ele e continue atacando a todo instante.

17. Procure o garoto que está pescando do lado esquerdo. Fale com ele e, logo em seguida, dê um golpe com o botão ■ para começar a pescaria. Entre no modo de desenho e faça uma linha para ligar a vara de pescar com o peixe. Use L3 para puxar o peixe. Quando o escamoso estiver próximo da margem, aperte o botão que aparece na tela. Assim que o peixe estiver

■ A Capcom, softhouse japonesa mais conhecida pelas séries *Resident Evil* e *Street Fighter*, criou uma verdadeira obra de arte, digna de ser lembrada para sempre

no ar, faça um risco em cima dele. O terceiro peixe vai deixar uma chave; pegue-a e vá até o local indicado no mapa para entrar nas ruínas.

Eventos Paralelos

• Circule as flores transparentes para pegar os itens.

• Próximo à passagem para a Shinshuu Plain, há um urso se equilibrando em uma bola. Pegue, na parte de baixo, dois objetos redondos para levar até o alto. Volte à parte mais baixa, derrube uma colmeia que está presa na árvore e leve-a para o urso também. Tenha paciência, pois esta é a tarefa mais chata do jogo.

• Fale com Kibame, o cara ao lado da cerca, para que ele troque itens por Devil Fangs.

Tsutamaki Ruins

18. Siga para o lado direito, entre na câmara à sua frente e desenhe uma ponte para atravessar o buraco. Para acabar com o novo inimigo, acerte vários golpes até que ele caia. Faça um círculo em volta dele e, quando a flor em suas costas se abrir, acerte a bola que está no centro.

19. Empurre a bola até o botão no final da caverna para abrir a porta. Derrote mais dois inimigos-planta, corte o portão de madeira e pegue o item na flor. Volte, desenhe um sol na abertura do teto e use os cogumelos que cresceram para chegar ao andar superior.

20. Corra pois o caminho vai começar a desmoronar – o final do corredor leva a um cadeado vivo. Pule para o andar de baixo e fale com uma pedra. Acerte um golpe nela e alguns pontos vão brilhar sobre o seu corpo. Entre no modo de desenho e faça pingos com o pincel nos mesmos lugares que estão brilhando.

21. Agora que você tem a chave do cadeado, suba pelos troncos e passe pelo portão. Aproveite esse local para salvar o jogo e siga pela porta à sua frente. Destrua os Rajou Gates e desenhe outro sol na abertura do teto. Use os cogumelos para chegar ao alto e destrua os vasos que estão envenenando o rio.

22. Desça, entre na passagem atrás da cachoeira, use uma bomba na parede e pegue os itens. Volte até o começo das ruínas e entre no buraco na parte de baixo da estátua, que está no centro da tela. Acabe com as áreas em que a grama está morta e complete a constelação para ganhar a habilidade de explorar as flores flutuantes. Para isso, basta fazer o desenho de uma linha reta que ligue você até a planta.

23. Use sua mais nova habilidade para chegar até a parte mais alta da tela e passe pela porta. Do lado de fora, continue subindo até chegar à parte mais alta da estátua. No topo, desenhe linhas para conectar as flores flutuantes com os ganchos e erguer a parte mais alta. Desça pelo buraco, pegue os itens e passe pela porta.

Chefe: Yellow Spider

24. Ligue as plantas flutuantes com os ganchos que estão na parte de trás da aranha. Faça isso com dois ganchos para que ela fique desprotegida e você consiga atingir seus olhos. A melhor maneira é esperar ela começar a subir pela teia e cortá-la, ou então, quebrar o jarro quando ela o estiver segurando. Na hora em que ela ficar desnorteada, aproveite para prender os ganchos e acertar os olhos.

25. Depois de ganhar a nova arma e voltar para Agata Forest, siga até o local da correnteza (passagem ao lado de Kibame, o cara que troca itens por Devil Fangs).

Eventos Paralelos

• Escale a colina mais alta, use a flor-flutuante para subir no tronco da árvore e pegue o baú.

Takamiyadaira
Chefe: Ushiwaka (segundo confronto)

26. Destrua a pedra para entrar na caverna e encontrar o seu oponente. Ataque-o rapidamente, sem deixar que ele esboce uma reação. Desenhe várias bombas no cenário para reduzir a energia dele rapidamente.
27. Suba a rampa, desenhe uma ponte e devolva a árvore à vida. Seu próximo destino é Kusanagi Village; abra o mapa e siga para o ponto amarelo.

Eventos Paralelos

• Procure uma toupeira perto do lago em Takamiyadaira e entre no minigame. Acerte a toupeira azul três vezes e leve o prêmio para o homem vestido de rosa, perto do mercador. Para ganhar outro item, volte e participe mais uma vez do minigame.

Kusanagi Village

28. Seu marcador de tinta vai começar a abaixar, mas não se preocupe. Corra até o poço, siga pelo caminho da esquerda e fale com Susano. Vá até os fundos da vila e fale com a jovem que está no caminho, Fuse. Vença a batalha para recuperar as suas tintas.
29. Entre na casa e fale com Fuse algumas vezes para ganhar a Seal Cage. Com este item, é possível encontrar os oito cachorros perdidos. Depois de reunir a cachorrada, aproxime-se e abra a lista de itens para alimentá-los com carne.
30. 1) O primeiro cachorro está ao lado da criança próxima ao mercador – dê vida ao gramado morto. 2) No local onde Susano está deitado, há uma elevação do lado esquerdo. Suba e exploda a parede. 3) Mais à frente, nesse mesmo caminho, há uma casa com um grande bambu à esquerda. Corte-o. 4) Suba as plataformas usando as flores flutuantes e entre na caverna. 5) Se você alimentou os cães que já pegou, fale com Fuse e derrote um cachorro. Fale com Fuse mais algumas vezes para saber seu próximo destino.
31. Durante à noite, volte à região de Takamiyadaira e suba na casa com o telhado quebrado. Exploda o teto, desça e puxe a velhinha sob a luz da lua. Derrote os inimigos que aparecem para libertar Chun Jack e, a seguir, veja no mapa o local para onde seguir.

Eventos Paralelos

• Visite a torre ao lado da casa de Fuse usando as flores flutuantes. Derrote o guardião de pedra para encontrar o baú.
• Compre o item de 50.000 moedas com o mercador e entregue ao homem vestido com roupas cor-de-rosa.
• Entre na casa ao lado de Susano e desenhe o olho que falta no boneco junto à escada. No andar de cima, destrua as portas e fale com Haruka para ganhar uma lista de monstros. Complete a lista e fale novamente com Haruka.

Sasabi Village

32. Suba até o andar superior e entre no elevador. Fale com o chefe da vila, retorne à entrada e pegue a passagem do lado direito. Fale com o Hotspring Guard (o bicho com as tochas acesas) e com o velho Taketori para entrar em um minigame. O objetivo é guiá-lo pelos blocos, usando ataques, escavando ou desenhando bombas. Circule as flores transparentes para ganhar tempo e escave o local indicado para encontrar água.
33. Complete a constelação para ganhar o poder de controlar a água e desenhe uma linha do lago até o Hotspring Guard. Em seguida, desenhe uma linha saindo do local que está borbulhando para que uma plataforma temporária seja criada.
34. Suba por ela, fale com Taketori e desenhe uma linha da água até o bambu. Continue pela nova passagem e fale com o habitante do caminho. O item Seal Cage vai ficar ativo novamente. No alto, corte o bambu que estiver piscando para encontrar o sexto cachorro. Vença a batalha e dê comida para ele.
35. Volte e fale novamente com o velho Taketori para ganhar a Mesma's Old Coin. Use esse item no redemoinho no meio do lago e você poderá se teletransportar para outras regiões.

Agata Forest e Kamiki Village

36. Suba a ladeira ao lado do mercador para encontrar Kunishida na nascente do rio. Desenhe uma linha para levar água até o balde. Susano vai aparecer novamente, acabe com os inimigos e o Seal Cage voltará a ficar ativo. Converse outra vez com o garoto pescador e ajude-o a pegar mais peixes. Complete a constelação para aprender a usar o poder da lua, que deixa tudo escuro quando um C invertido é desenhado na tela.
37. Derrote o sétimo cachorro e dê comida para ele. Visite Kamiki Village e encontre o garoto que empina pipa. Alimente o cachorro durante a noite e acabe com mais uma batalha. Volte a Kusanagi Village e fale com Fuse para ganhar as oitos jóias. Siga a trilha atrás da casa de Fuse e entre na caverna para chegar à nova área.

Kazejin Palace

38. Vá pela caverna à direita do mapa, destrua um Rajou Gate, pegue a chave e leve-a até o trecho inexplorado. Desenhe uma bomba no centro da torre para que a plataforma suba ao segundo andar. Derrote os inimigos, pegue a chave e volte à plataforma.
39. Use duas bombas para subir ao terceiro andar e, depois, ao topo da torre. Observe o movimento do vento e faça um desenho no sentido contrário para

Estes são Mr. & Mrs. Orange, mas pode chamar de Senhor e Senhora Laranja

■ Mitologia japonesa é o tema principal de *Okami*. Durante a aventura, os jogadores vivenciarão as bucólicas lendas de uma deusa que tinha o poder de virar lobo

movimentar o moinho. Complete a constelação para ganhar o poder do vento. Use-o para movimentar o catavento na porta.

40. Desça a torre e use o vento para apagar os pontos em chamas e pegar os itens. Quando chegar à ponte de madeira, fique entre os moinhos e desenhe o vento para girar a plataforma. Entre na caverna do outro lado.

41. Suba a estrutura e siga até o portão ao fundo. Desenhe o vento para posicionar as bandeiras, como no chão. No corredor mais à frente, desenhe o vento para baixar o fogo e prosseguir.

Chefe: Red Helmet

42. Desenhe bombas no cenário até acertar seu alvo e derrubar sua armadura. Aproxime-se e use o poder do vento para apagar o fogo do local. Acerte alguns golpes e repita o procedimento até Susano aparecer. Depois, ajude-o a terminar o serviço.

43. Volte à casa de Susano. Vá até Shinshuu Plain, fale com Kushinada e leve-a até Izayol Shrine pelo caminho do lado direito, subindo a colina.

Izyol Shrine

44. Suba a escada e pule no buraco. Continue pelo caminho, destrua o Rajou Gate e pegue a Face Gauze. Faça qualquer desenho nela e fale com os guardas para passar pelo portão. No salão circular, siga pela passagem da direita até a cozinha. Desenhe linhas ligando as flores flutuantes aos ganchos na tampa da panela para salvar Master Chef Ajimi.

45. Pegue a chave deixada no chão, volte ao salão redondo e abra o portão do outro lado. Use as flores flutuantes para subir e corte as estalagmites para abrir uma nova caverna. Continue subindo usando as flores. Acerte o pilar com um olho em cima para abrir passagem. Acabe com os inimigos e saia. Use a água para subir ao segundo andar.

46. Volte à área circular e crie uma nova plataforma de água para chegar ao terceiro andar. Passe pela porta, pela ponte e caia novamente ao andar inferior. Destrua o Rajou Gate para devolver vida ao lago e faça um risco ligando a água ao bambu. Crie uma plataforma de água abaixo da passagem e entre na briga.

47. Acerte o pilar com um olho para que o chão se abra. Crie uma plataforma de água e, voltando à plataforma central, corte o inimigo que está segurando a manivela. Repita os ataques, até chegar ao segundo andar. Continue pela caverna até encontrar os quatro pilares com olhos. É preciso fazer um risco que pegue os quatros ao mesmo tempo para abrir a porta.

48. Examine o objeto no centro e acabe com os inimigos. Complete a constelação para ganhar o poder de controlar o fogo. Para testar a nova habilidade, desenhe uma linha da tocha até a estátua de gelo. Entre.

49. Derreta o gelo mais adiante e use a bomba na parede. Suba e fale com o inimigo que está operando a manivela. Nos fundos da cozinha, destrua o Rajou Gate e pegue o item. Derreta o gelo e volte à área do salão circular.

50. Volte ao terceiro andar, desenhe uma ponte e derreta o gelo da porta. Destrua o Rajou Gate e pegue o item. Derreta o gelo da próxima porta, pegue a chave, volte à área central e abra o portão.

51. Passe pela área com areia, sempre empurrando a bola até o final do caminho. Quando chegar ao precipício, use o poder do vento para visualizar a ponte invisível. Encaixe a bola no botão do chão para ativar as tochas.

52. Retorne ao local onde você pegou a última chave e derreta o gelo. Volte à área com areia e saia pela porta. Volte à plataforma do terceiro andar e use a flor junto ao mercador para alcançar o próximo nível. Coloque fogo no pavio do canhão para destruir a parede do outro lado. Entre e derrote o inimigo.

53. Desenhe o vento para levar a esfera de fogo até o final do corredor. Use o fogo para acabar com os blocos de gelo e entre pela próxima passagem. Acabe com mais um Rajou Gate e pegue o item. Volte para a cozinha, fale com Master Chef e entregue o item que acabou de pegar.

54. Acerte o sino oito vezes seguidas, volte à plataforma e acerte o inimigo que está segurando a manivela. Suba a escada em espiral e prepare-se para a batalha.

Chefe: Orochi

55. Embaixo de cada uma das cabeças, há uma poça de bebida – direcione o líquido até a cabeça correspondente. Deixe três delas bêbadas e suba por uma delas. Acabe com o sino e volte para o chão. Novamente, direcione o líquido e, quando elas ficarem bêbadas, acerte vários golpes. Depois que a última cabeça rolar, Susano aparecerá. Desenhe uma lua no céu e destrua as cabeças.

Kamiki Village

56. Volte a conversar com todos do vilarejo e vá até a árvore gigante para

colher mais algum fruto. Entre no portal e fale com Kunishida e Susano na Izanagi Caverm. Volte e fale com todos mais uma vez para conhecer seu próximo destino.

Eventos Paralelos

• Vá até Shinshuu Plain durante o dia e converse com o lenhador para ganhar um vaso. Siga a trilha em frente à casa dele e aproxime-se da estatueta no caminho. Dê uma boa olhada nessa estátua durante o dia e outra vez durante a noite. Fale com o lenhador uma segunda vez e coloque o vaso próximo à estátua do gato.

• Hora de tirar algumas corridas com o corredor do cenário. Acerte-o com um golpe e comece a corrida (você precisa acertá-lo mais algumas vezes).

• Observe os locais onde há folhas cobrindo alguns pontos. Um desses pontos esconde um minigame de escavação. Para retirar as folhas, basta usar o poder do vento.

The Station

57. Em Takamiyadaira, pegue a trilha até o final e fale com o arqueiro. Quando ele atirar, entre no modo de desenho e ligue o fogo à flecha. Atravesse a ponte e siga até Ryoushima Plain.

Ryoushima Plain

58. Pegue a trilha da direita, acabe com os inimigos e continue em frente até encontrar uma parede com uma rachadura pedindo para ser detonada. Faça isso, suba até o alto da montanha e faça a água chegar a todos os lagos. Recupere a árvore gigante e retorne ao começo da região para explorar o lago.

59. Siga até o dojo e aprenda o pulo duplo e a habilidade de escavar o chão duro. Volte para a terra, suba na colina mais alta, desenhe a lua no céu e, em seguida, o sol. Volte à praia, acabe com os inimigos e entre na cidade.

Seiankyou: Commoner´s Quarter

60. Entre na loja de itens e compre as duas varas de pesca. Entre no riacho seco e fale com Naguri para entrar em um outro minigame de escavação. Assim que terminar, o riacho volta a ter água. Siga para o outro lado da cidade.

Seiankyou: Noble´s Quarter

61. Na ponte, fale com Benkei e ajude-o a pescar os peixes. Entre na casa em frente ao outro lado da ponte e fale com Tsudzurao várias vezes. Faça um risco pegando todas as luminárias do teto, saia pela porta dos fundos e siga para o lado direito. Entre no palácio e pegue o item à direita dos dois guardas. Volte e fale novamente com Tsudzurao.

Ryoushima Plain

62. Volte ao alto da colina e desenhe novamente a Lua. Entre no navio e faça um risco ligando o amuleto de Tsudzurao à porta. Derrote os inimigos e continue usando os amuletos para as outras portas.

63. Desenhe um sol no buraco do casco para inundá-lo. Faça o caminho de volta, suba no barril e desça do outro lado, perto do canhão. Desenhe algumas bombas para fazê-lo explodir e destruir os alvos do outro lado.

64. Continue pelo corredor à frente e, na próxima sala, tome cuidado com as mãos que tentam pegá-lo. Desenhe uma nova lua no buraco, suba no barril e volte à sala do canhão para pegar a chave. Use-a no portão do outro lado e utilize o amuleto para abrir a porta e sair do navio.

Seiankyou: Noble´s Quarter

65. Entre na casa de Tsudzurao e fale com ele. Saia e pegue o caminho da direita para voltar ao local onde encontrou o item. Você será encolhido e seguirá com a ajuda de Issun. Sempre que quiser abrir um baú, faça um risco ligando os dois.

66. Passe por cima do pé e pule nas flores para passar pelo lago. Detone a parede e continue em frente. Use os pés dos guardas para chegar à caverna no alto e explodir a parede. Pegue a chave, faça o caminho de volta e encontre Kanguya, que está presa. Na área inicial, abra o portão e exploda o chão. Caia no buraco e utilize as aranhas como plataformas. Desça, entre na caverna, corte a corda que segura a garrafa e entre.

67. Use o vento e complete a constelação para ganhar a habilidade de desacelerar o tempo por alguns segundos – basta desenhar duas linhas paralelas na horizontal. Saia e use essa habilidade para passar pela aranha. Volte ao local onde usou o pé dos guardas e desacelere o tempo para passar pelas vassouras e entrar na passagem.

68. No próximo local, coloque água no bambu, utilize-o como plataforma para passar para o outro lado e use a aranha para chegar ao quarto. Suba usando as outras aranhas e, no telhado, se posicione acima da boca do guarda doente e pule.

Chefe: The Plague

69. Quando ele começar a rodar as espadas, desacelere o tempo e acerte a espada de cor diferente. Quando ela estiver fincada no chão, aproveite para acertar alguns combos. Repita a operação até acabar com o inimigo.

70. No controle do homem que lhe ajudou, procure a cela onde Kanguya está presa e liberte-a. Saia da casa para reencontrar Kanguya e fale com ela algumas vezes.

■ Palavras orientais às vezes podem ter mais do que um significado. Omikami, personagem principal de *Okami*, significa, ao mesmo tempo, deus e lobo

Eventos Paralelos

• Vá até Seiakyou: Commoner´s Quarter e visite o restaurante que fica do lado direito do portão de entrada do local. Fale com o cozinheiro e desenhe o número oito na horizontal para aperfeiçoar sua habilidade de fogo. Durante a noite, fale com um dos clientes e pegue a lista de inimigos. Depois de completá-la, volte e fale novamente com este cliente.

• Coloque a água do rio na fonte em frente aos guardas. Crie uma plataforma na água e explore a casa no céu.

• Na parte mais baixa do cenário, próximo ao lago, fale com as pessoas e desenhe algumas plantas na água para iniciar o minigame. O objetivo é levar as pessoas nas direções que elas apontam.

Sasabi Village

71. Entre na casa e pegue o caminho da direita. Siga pela floresta de bambus e fale com Kanguya para, mais uma vez, entrar em um minigame de escavação. Com a conclusão dessa tarefa, Kanguya vai lhe dar um acessório de imunização ao fogo. Não esqueça de equipá-lo.

Seiankyou: Noble´s Quarter

72. Rume para o palácio no centro da cidade e use a habilidade de desacelerar o tempo para entrar enquanto os guardas estão distraidos. Suba pelo elevador e passe pelo rio de lava. Fale algumas vezes com Himiko até ganhar uma chave. Volte até Ryoushima Plain e vá para o lado direito. Fale com o guarda da direita para conseguir acessar a nova área.

Eventos Paralelos

• Vá a Seiankyou: Commoner´s Quarter, entre na casa que fica atrás da loja de itens e fale com o homem na sala da direita. Durante o dia, siga para o outro lado e converse com a garotinha que está desenhando no chão. Observe o desenho dela e repita-o na sala por onde você acabou de sair.

Northern Ryoushima Plain

73. Atravesse a ponte e siga até a praia, onde algumas crianças estão batendo em outra. Levante-a com um golpe e vá até a doca do lado direito. À noite, desenhe um sol e suba no golfinho. Vá até a ilha que está à esquerda do mapa e ajude o pescador a pescar. Visite o restaurante novamente e fale com o cozinheiro. Desenhe três linhas horizontais para ganhar um upgrade que deixa seu poder do vento ainda mais forte.

74. Vá até a ilha que tem uma torre gigante, pule na parede amarela e aperte o pulo duas vezes para ficar grudado. Escale até o topo, alimente o gato que lá está e complete a constelação para ganhar o poder de grudar nas paredes. Desenhe uma linha saindo da estátua do gato na parede e suba por ela.

75. Desça até a fonte e use o item para se teletransportar. Volte a Northern Ryoushima Plain, vá até a colina ao lado do restaurante e use a estátua do gato para subir. Acabe com todos os inimigos e fique próximo ao homem com a luneta. Desenhe uma estrela no céu (basta fazer um pingo na tela) e uma espécie de buraco negro aparecerá. Suba na plataforma em frente a ele e desenhe algumas vezes o simbolo do vento para abrir um novo caminho.

Eventos Paralelos

• No lago, junto à colina, ajude o arqueiro a atirar. Direcione a água até as flechas e colha os frutos.

Dragon Palace

76. Explore os quartos do segundo andar e suba de elevador. Fale com a princesa Oto e tente sair da sala. Ela não vai deixar, por isso, volte e converse com ela novamente. Retorne à entrada e siga pelo corredor da direita. Fale com a mulher gorda para entrar em outro minigame de escavação. Com a vitória, fale novamente com ela e desenhe um circulo sobre o poço para ganhar outro upgrade, desta vez para a magia da água.

77. Retorne ao palácio e saia pelo corredor do lado oposto. Pule na boca do monstro e siga em frente. Nas plataformas, siga pela água e pegue a chave. Faça uma plataforma na água e abra a porta. No fundo, direcione o sangue até a esfera no centro da tela. Crie plantas sobre o sangue e retorne à área anterior.

78. Faça uma linha ligando o sangue aos nervos no alto da tela. Derrote os inimigos e você terá três minutos para sair de dentro do monstro. Entregue o objeto à princesa Oto e vá para Ryoushima Plain. Entre no templo ao lado do sino e siga o fantasma de Tsudzurao para encontrar a caverna secreta. Entre no poço e siga até Seiankyou: Noble´s Quarter. Entre no palácio e fale com Himiko, que está do outro lado do rio de fogo.

Chefe: Nine Tails in Disguise

79. Fique longe e golpeie sempre que ele baixar a guarda. Repita a operação com todos até terminar de vez com o inimigo. Volte a Northern Ryoushima Plain e, durante a noite, vá ao local onde você encontrou a passagem para Dragon Palace. Fale com a princesa para chegar a Oni Island.

■ O sistema de controle usa um pincel para simular o ato de pintar um quadro. São tantas as opções que o jogador se sente um verdadeiro Rembrandt dos games

Susano é um dos personagens que podem ajudar durante o jogo. Seja gentil com esse senhor de aspecto esquisito para não se arrepender mais tarde

Oni Island

80. Faça uma plataforma no lago de lava e avance pelo rio. Crie outra plataforma perto da parede, derrote os inimigos e entre. Compre a espada junto ao mercador, entre na sala do lado esquerdo, pegue a chave e abra a sala do lado oposto. Daqui para frente, você encontrará uma espécie de cupons roxos, que sempre o desafiam para uma corrida. Ao cruzar com um deles, corra até o outro lado para chegar antes ao portão.

81. Um corredor de raios vai desafiar o seu equilíbrio – use as plataformas laterais para escapar. Passe por mais um cupom e detone a parede. Suba, pegue a chave e desça para abrir a porta do outro lado. Do lado de fora, desenhe uma flecha na estátua e complete a constelação para ganhar o poder do raio. Ligue as nuvens com raios até as barras de ferro ao lado da porta.

82. Use a nova habilidade para ativar as passarelas giratórias. Cruze-as rapidamente; se for necessário, use o poder para desacelerar o tempo. Pegue a esfera de raios e use-a para criar plataformas e subir. Passe pelo labirinto, seguindo sempre para o lado direito superior.

83. De volta à entrada, use o raio para abrir a porta e novamente para destruir a estátua. Depois, desça pela escada que apareceu. Assim que a tela ficar vermelha, atinja os cinco olhos nas paredes. Atire nas plataformas para subir, passe pelo pedestal e desenhe uma linha da estátua do gato até a parte mais alta. Suba, corte os bambus e pegue a chave.

84. Volte e use-a no pedestal que você ignorou anteriormente. Suba até as plataformas giratórias e continue rumo ao alto. Pegue a chave elétrica do lado esquerdo e continue subindo mais um pouco. Passe pela aranha diminuindo a velocidade e solte a chave para cair. Pegue a outra chave, use a bomba para explodir a parede e abra o portão. Vença mais alguns cupons na corrida, destrua o guardião de pedra e depois a parede ao fundo. No telhado, complete a constelação.

Chefe: Nine Tails

85. Desvie dos ataques e espere que o inimigo pegue a espada. Use as nuvens com raios para eletrocutá-lo. Destrua um por um até acabar com todos.

Kamui

86. Entre na tenda para enfrentar Okikurmi, desacelere o tempo e use bombas e ataques diretos. Ele vai se transformar em um lobo negro; não tenha medo e continue atacando sem dar tempo para que ele respire. Na trilha, continue em frente até encontrar o arqueiro. Faça um risco ligando um raio à flecha. Continue subindo a colina até achar uma nova vila.

Eventos Paralelos

• Fale com o morador da tenda próxima ao lago congelado. Ele vai lhe passar uma lista de inimigos que devem ser eliminados e que só aparecem à noite, nessa mesma região. Quando terminar com todos, volte à tenda e fale com o sujeito novamente.

• Vá até a casa de Tamaya, em Shinshuu Plain, durante a noite. Desenhe primeiramente duas bombas. Em seguida, três delas para ganhar o upgrade das bombas.

Uepeker

87. Suba até a casa no alto da colina e fale com Samaykur. Volte para Kumai e troque uma idéia com Kaipoku. Retorne à casa de Samaykur e você será atacado por uma velhinha. Acerte-a e converse com ela várias vezes. Saia e siga pelo portão para chegar a Ezo Fuji Mountain Base.

Ezo Fuji Mountain Base

88. Suba a montanha e entre na casa perto dos portões. Fale com Tsukur, que vai lhe dar um item. Volte à região de Kamui e veja seu próximo destino no mapa.

Yoshipetai

89. Fale com Kaipoku e siga-a até o ponto indicado em seu mapa. Derrote os inimigos e entre na passagem para Yoshipetai. Siga seu companheiro sem parar para pegar nada, pois você tem apenas um certo tempo para passar esta fase. No final, entre em Pon Kotan.

Pon Kotan

90. Siga pela plataforma do lado direito e entre na primeira casa. Fale com o morador várias vezes e saia. Converse com os dois guardas para conseguir entrar. Dentro da casa, fale várias vezes com o velho. Saia de Pon Kotan para forçar um dos moradores a puxar conversa. Retorne a Kamui e

Yoshipetai. Siga pela passagem do lado direito até Yoshipetai Island. Avance até passar pela porta branca, que leva ao passado de Kamiki Village.

Kamiki Village

91. Vá até a parte de trás da casa de Susano e fale com o homem deitado no chão. Para que a luta tenha início, você precisa acertar um golpe qualquer nele.

Chefe: Izanagi

92. Escape das investidas dele e contra-ataque com golpes diretos e bombas. Depois da luta, vá até a cachoeira e veja Izanami tomando banho. Aproxime-se lentamente e pegue as roupas dela, que estão perto da rocha. Vá para Shinshuu Plain do passado, suba a colina, siga até Izayoi Shrine e derrote mais um inimigo.

Chefe: Orochi

93. Repita exatamente o mesmo procedimento da primeira batalha. Como prêmio, você ganha uma espada e encontra um garoto. Fuja do santuário para voltar ao presente. Vá para a região de Ezo Fuji Mountain Base e passe pelo portão no alto da montanha.

Irwak Shrine

94. Assim que entrar, desacelere o tempo e rebata as bolas de canhão. Abra a porta, cruze a ponte de gelo e use o fogo para derreter o bloco que obstrui a passagem. Derreta também os blocos em cima da balança. Depois, pegue duas plantas e coloque-as na balança, desenhando um círculo sobre elas para efeito de equilíbrio.
95. Desenhe o vento para empurrar a bola de neve até o botão. Pegue a chave, passe pela ponte de gelo e abra o portão. Derreta o gelo e crie uma plataforma de água. Vá para esquerda e use a estátua do gato para chegar ao alto. Desacelere o tempo, acerte as balas do canhão e utilize as passagens giratórias.
96. Abra a porta e desacelere novamente o tempo para conseguir pular nas engrenagens. Do lado de fora, detone a parede ao lado da máquina que está fazendo gelo. Use o vento para enxergar a seqüência correta para desativar a máquina. Saia e derreta a manivela. Desacelere o tempo para ver o giro dos discos e acerte a manivela no momento em que o disco desejado estiver na posição correta.
97. Agora que você tem o poder gelado, basta desenhar uma linha ligando o gelo à aranha de fogo para transformá-las em plataformas. Faça o caminho de volta, entre na montanha, congele as aranhas e suba. Congele o cara no corredor azul para criar uma ponte. Ao chegar ao corredor de fogo, desacelere o tempo mais uma vez e rebata as balas do canhão. Passe pelo próximo corredor e não pule no chão de vidro.

Chefe: Kotanechik

98. Faça o desenho que o seu parceiro fizer. Depois, rebata as esferas que o inimigo jogar em você e parta para o confronto direto. Pegue a engrenagem que ficou no chão e fale com Okikurmi. Saia da plataforma, abra a porta com a engrenagem e entre. Rebata os tiros do canhão para destruir os canhões do outro lado.
99. Derreta a barra de gelo e use o vento para levar a bola para dentro da caverna. Congele as engrenagens e destrua o chão do lado direito. Pegue a chave, abra a porta e fale novamente com Okikurmi.

Chefe: Twin Devils

100. Para atingir as corujas, use os elementos que aparecem na tela. Por exemplo, se uma barra de ferro aparecer, use o raio para eletrocutá-las. Quando estiverem atordoadas, junte-se a Okikumi e desenhe uma flecha para atingir o inimigo. Aproveite este momento para acertá-las. Depois, siga para o altar na região de Ezo Fuji Mountain Base e entre em Ark Yamato.

Ark Yamato

101. Se quiser comprar itens, fale com o espírito. Agora é preciso enfrentar, em cada uma das cavernas, vários chefes novamente. Prepare-se para brigar mais uma vez com Nine Tails, Red Helmet, Yellow Spider, Orochi e The Plague. Depois de derrotá-los da mesma forma que na primeira vez, suba na plataforma central para enfrentar a última batalha.

Chefe: King of Everlasting Darkness

Como você não tem poderes, use os ataques diretos até recuperá-los. Na medida em que for recuperando esses poderes, use-os para derrotar seu inimigo mais facilmente. Quando a tela ficar escura, desenhe um sol e continue a batalha.

■ Depois de jogar *Okami* até o final, temos um pedido para a Capcom: por favor, dêem um tempo nos *Mega Mans* e *Street Fighters* e façam uma seqüência deste jogo!

MD
MD GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3333-7925
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA
Company GAMES
ACTION

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º MELHOR PREÇO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGINAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORES JOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

CAVALEIROS DO ZODÍACO THE HADES

Produtora: Dimps **Distribuidora:** Atari / Namco Bandai **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Vários modos de jogo repletos de segredos **Ponto fraco:** Haja loading... **Gráficos:** 7,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 7,5 **Desafio:** 6,5

NOTA **7,0**

por Leandro Rodrigues

Revisado e melhorado, *Saint Seiya*, mais conhecido no Brasil como *Cavaleiros do Zodíaco*, retorna ao PlayStation 2 em seu segundo jogo

Saint Seiya: The Hades chegou com duas missões: consertar os problemas mais críticos detectados no primeiro game e apresentar a nova aventura da turma dos *Cavaleiros do Zodíaco*. Para alegria dos fãs, ambas as missões foram bem-sucedidas.

O novo game é baseado, como o próprio titulo sugere, na Saga de Hades. Desta vez, o deus Hades traz de volta à vida, como espectros das trevas, os cavaleiros de ouro Máscara da Morte de Câncer, Afrodite de Peixes, Camus de Aquário, Shura de Capricórnio e Saga de Gêmeos. Sua missão é, como um dos Cavaleiros de Athena, dar fim em Hades e seu exército.

Da água para o vinho

As maiores reclamações relacionadas ao primeiro jogo eram referentes à movimentação dos personagens. Agora não há mais motivos para reclamar: as lutas estão mais dinâmicas, com respostas rápidas dos comandos e liberdade para correr para qualquer lado usando apenas o controle analógico (antes era necessário segurar ▲ para correr).

Uma das novidades é a interação em que o jogador pode escolher um ataque direto, uma magia ou então aguardar uma iniciativa do oponente, para depois tentar contra-atacar.

A exemplo do primeiro game, nesta nova versão, os cavaleiros também possuem três ataques especiais que utilizam os três níveis da barra de cosmo. Além disso, contam com outra novidade: a explosão do sétimo sentido, que deixa o cavaleiro mais poderoso e com uso ilimitado da barra. Para alegria de todos, existem mais de 40 lutadores, que ensinaremos a desbloquear nas próximas páginas.

Seiya, o principal Cavaleiro do Zodíaco, dá às boas-vindas aos jogadores de PS2

MODOS DE JOGO

The Hades

Este é o modo principal do jogo, no qual toda história se passa. São dezenas de animações referentes às fases Santuário e Hades do anime. Durante essas partes não-interativas, várias opções de diálogo aparecem na tela, e cada uma dá um rumo diferente à história. São quase 20 lutas e, finalizando esse modo, você libera a opção "Fight Rhadamanthys!". Escolha-a para enfrentar o vilão e derrote-o para habilitar a opção "Fight Aiacos!". Derrote-o para chegar ao último juiz na opção "Fight Minos!". Só depois que você acabar com os três juízes, é que o modo Saint Legend será habilitado.

1,000 Days War

Em todo jogo de luta, não pode faltar um modo versus. Você pode jogar até o dedo cair com um amigo ou então contra o próprio computador.

Saint Legend

Uma maratona de 12 lutas contra inimigos aleatórios. Diferentemente do modo principal, aqui você pode jogar com qualquer um dos cavaleiros já habilitados. Se vencer as 12 lutas, sem perder nenhuma, você ainda vai enfrentar desafios extras contra os lutadores Seiya com a armadura de Sagitário, Hyoga com a armadura de Aquário e Shiryu com a armadura de Libra. Os modos Eternal Battle e Lightining Battle são liberados dessa maneira. Se quiser habilitar todos os personagens, você vai precisar jogar várias vezes este modo (confira o box dos segredos).

Eternal Battle

Este é uma espécie de modo "survival", ou seja, você precisa acabar com a maior quantidade possível de inimigos com apenas uma barra de energia. São três lutas secretas e cada uma libera um novo personagem. As batalhas acontecem na décima, vigésima e trigésima lutas; nelas, você recupera o fôlego e a barra de energia.

Lightining Battle

Além dos outros cavaleiros, seu inimigo aqui é o tempo: é preciso acabar com 12 adversários no menor tempo possível. O detalhe é que ninguém pode usar mais do que uma barra de energia. Prepare-se, pois bater o tempo de dez minutos do computador não é nada fácil!

Zodiac Holiday

Todos os bônus adquiridos no jogo ficam reunidos aqui. Entenda o que cada um dos menus possui:

Saint Cloth Mith: galeria de fotos da coleção de bonecos dos *Cavaleiros do Zodíaco*. São 56 imagens de 28 cavaleiros.

Title: cinco ilustrações habilitadas para o menu principal do jogo.

Character: modelos tridimensionais dos cavaleiros disponíveis no game. Ultrapasse 30 lutas no Eternal Battle, com todos cavaleiros, para habilitar seus respectivos modelos.

Story: assista a todas as animações do jogo, em seqüência ou do jeito que preferir.

BMG: as 39 músicas do game. Termine uma vez o modo Hades para habilitar todas.

LISTÃO DE GOLPES

ESPECIAIS

• Big Bang

Cada cavaleiro possui três ataques especiais, e cada um consome níveis diferentes da barra de cosmos.

Big Bang 1: L1 + ■ (gasta uma barra de cosmos)

Big Bang 2: L1 + ✖ (gasta duas barras de cosmos)

Big Bang 3: L1 + ● (gasta três barras de cosmos)

• Sétimo Sentido

Quando a sua barra de cosmos estiver no máximo, aperte ▲ + ● para explodir seu cosmos e alcançar o sétimo sentido. Nesse modo, todos os poderes e golpes ficam mais fáceis de serem executados.

• Combo Especial

Aperte L1 + ▲ para aplicar um soco no inimigo e jogá-lo para o ar. Quem ataca tem três opções: atacar (▲), usar magia (●) ou esperar (✖), enquanto o defensor pode contra-atacar (▲), esquivar (●) ou defender (✖). Tudo depende da sorte nas escolhas, que podem gerar até três ataques seguidos.

Pegasus Seiya

Pegasus Shockwave: ▲
Pegasus Sonic Knuckle: →, → + ▲
Pegasus Air Shot: ↓, ↙, ← + ▲
Pegasus Meteor Fist: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Pegasus Meteor Fist: L1 + ■
Pegasus Rolling Crush: L1 + ✖
Pegasus Comet Fist: L1 + ●

Dragon Shiryu

Lushan Dragon Blast: ▲
Lushan Dragon Flight: →, → + ▲
Excalibur: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Lushan Rising Dragon: →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Lushan Rising Dragon: L1 + ■
Lushan Dragon Flight: L1 + ✖
Ascending Dragon: L1 + ●

Cygnus Hyoga

Koliso: ▲
Swan Slide: →, → + ▲
Freezing Pillar: ↓, ↙, ← + ▲
Diamond Dust: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Diamond Dust: L1 + ■
Aurora Thunder Attack: L1 + ✖
Aurora Execution: L1 + ●

Andromeda Shun

Nebula Chain: ▲
Thunder Wave: →, → + ▲
Ground Chain: ↓, ↘, → + ▲
Rolling Defense: →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Nebula Chain: L1 + ■
Thunder Wave: L1 + ✖
Nebula Storm: L1 + ●

Phoenix Ikki

Blazing Fist: ▲
Phoenix Shoulder Tackle: →, → + ▲
Phoenix Burning Wings: ↓, ↙, ← + ▲
Phoenix Flaming Wings: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Phoenix Phantom Fist: L1 + ■ ou L1 + ✖
Phoenix Flaming Wings: L1 + ●

Aries MU

Stardust Laser: ▲
Teleport: →, → (←, ←) + ▲
Crystal Wall: ↓, ↙, ← + ▲
Stardust Revolution: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲

Aiolos observa atentamente seus possíveis adversários enquanto Shaka se concentra para o combate

Crystal Wall: L1 + ■
Starlight Extinction: L1 + ✖
Stardust Revolution: L1 + ●

Taurus Aldebaran

Bull Press: ▲
Bull Shoulder: →, → + ▲
Massive Bull Press: ↓, ↘, → + ▲
Great Horn: →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Great Horn: L1 + ■, L1 + ✖ ou L1 + ●

Gemini Gemini

Ground Breaker: ▲
Dark Swing: →, → + ▲
Galaxy Bomb: ↓, ↘, → + ▲
Another Dimension: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Another Dimension: L1 + ■, L1 + ✖ ou L1 + ●

Cancer Mephisto

Praesepe Poison: ▲
Cancer Claw: →, → + ▲
Corpse Miasma: ↓, ↙, ← + ▲
Dark World Waves: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Dark World Waves: L1 + ■, L1 + ✖ ou L1 + ●

Leo Aiolia

Lightning Bolt: ▲
Lightning Spark: →, → + ▲
Lion's Roar: ↓, ↘, → + ▲
Lightning Plasma: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Lightning Bolt: L1 + ■ ou L1 + ✖
Lightning Plasma: L1 + ●

Virgo Shaka

OM: ▲
Teleport: →, → (←, ←) + ▲
Karmic Retribution: ↓, ↙, ← + ▲
Celestial Punishment: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Demon Hunter: L1 + ■
Transmigration: L1 + ✖
Heaven-Dancing Ring: L1 + ●

Libra Dohko

Lushan Dragon Blast: ▲
Lushan Dragon Flight: →, → + ▲
Lushan Fist of Fury: ↓, ↘, → + ▲
Lushan Hundred Dragons: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Lushan Rising Dragon: L1 + ■
Lushan Dragon Flight: L1 + ✖
Lushan Hundred Dragons: L1 + ●

Scorpio Milo

Shocking Finger: ▲
Piercing Charge: →, → + ▲
Restriction: ↓, ↘, → + ▲
Scarlet Needle: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Restriction: L1 + ■
Scarlet Needle: L1 + ✖
Antares Needle: L1 + ●

Capricorn Shura

Sonic Blade: ▲
Blade Dash: →, → + ▲
Ground Masher: →, ↓, ↘ + ▲
Excalibur: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Jumping Stone: L1 + ■ ou L1 + ✖
Excalibur: L1 + ●

Aquarius Camus

Koliso: ▲
Glacial Lance: →, → + ▲
Freezing Coffin: ↓, ↙, ← + ▲
Aurora Execution: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Diamond Dust: L1 + ■
Freezing Coffin: L1 + ✖
Aurora Execution: L1 + ●

Pisces Aphrodite

Piranha Rose: ▲
Rosy Slasher: →, → + ▲
Royal Demon Rose: ↓, ↘, → + ▲
Bloody Rose: →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Royal Demon Rose: L1 + ■
Piranha Rose: L1 + ✖
Bloody Rose: L1 + ●

Gemini Saga

Ground Breaker: ▲
Dark Swing: →, → + ▲
Galaxy Bomb: →, ↓, ↘ + ▲
Galaxian Explosion: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Another Dimension: L1 + ■ ou L1 + ✖
Galaxian Explosion: L1 + ●

Gemini Kanon

Ground Breaker: ▲
Dark Swing: →, → + ▲
Galaxy Bomb: →, ↓, ↘ + ▲
Golden Triangle: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Golden Triangle: L1 + ■
Another Dimension: L1 + ✖
Galaxian Explosion: L1 + ●

Lyra Orpheus

Stringer Nocturn: ▲
Death Trip Serenade: ↓, ↙, ← + ▲
Stringer Fine: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Death Trip Serenade: L1 + ■
Stringer Nocturn: L1 + ✖
Stringer Fine: L1 + ●

Eagle Marin

Shockwave: ▲
Sonic Knuckle: →, → + ▲
Meteor Fist: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Eagle Flash: →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Meteor Fist: L1 + ■ ou L1 + ✖
Eagle Flash: L1 + ●

Ophiuchus Shaina

Snake Driver: ▲
Thunder Whip: →, → + ▲
Serpent Arrow: →, ↓, ↘ + ▲
Thunder Arrow: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Thunder Claw: L1 + ■, L1 + ✖ ou L1 + ●

Aries Shion

Stardust Laser: ▲
Teleport: →, → (←, ←) + ▲
Crystal Wall: ↓, ↙, ← + ▲
Stardust Revolution: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Crystal Wall: L1 + ■
Starlight Extinction: L1 + ✖
Stardust Revolution: L1 + ●

Wyvern Rhadamanthys

Shadow Wedge Driver: ▲
Black Burn Fire Brand: ↓, ↙, ← + ▲
Greatest Caution: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Greatest Caution: L1 + ■, L1 + ✖ ou L1 + ●

Alacos de Garuda

Wool Wind Accera: ▲
Garuda Flap: ↓, ↙, ← + ▲
Galactica Illusion: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Garuda Flap: L1 + ■, L1 + ✖ ou L1 + ●

Griffon Minos

Hidding Wire: ▲
Close Coupled Delta: →, ↓, ↘ + ▲
Cosmic Marionation: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Cosmic Marionation: L1 + ■, L1 + ✖ ou L1 + ●

Sagitarius Aiolos

Atomic Burst: ▲
Atomic St. Arrow: ↓, ↘, → + ▲
Atomic Thunderbolt: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Atomic Thunderbolt: L1 + ■, L1 + ✖ ou L1 + ●.

SEGREDOS

O zodíaco e seus signos possuem segredos mil. O jogo dos Cavaleiros também

Cavaleiros Secretos - Modo Hades

Luta	Faça isso...	...para liberar isso
1ª	Vença a luta entre Seiya X Mephisto	(Surplice) Mephisto - personagem
2ª	Vença a luta entre MU X Mephisto / Aphrodite	MU - Personagem / (Surplice) Aphrodite - personagem
3ª	Vença a luta entre MU X Shura	(Surplice) Shura - personagem
4ª	Vença a luta entre MU X Camus	(Surplice) Camus - personagem
5ª	Vença a luta entre MU X Saga	(Surplice) Saga - personagem
	Assista à animação entre a 5ª e a 6ª luta	Aldebaran - personagem
6ª	Vença a luta entre Gemini X Saga	Gemini - personagem
7ª	Vença a luta entre Shiryu X Shion	Shion - personagem
8ª	Vença a luta entre Dohko X Shion	Dohko - personagem
	Assista a animação entre a 8ª e a 9ª luta	Aiolia - personagem
9ª	Vença a luta entre Shaka X Shura / Camus / Saga	Shaka - personagem / Twin Sala's Garden - cenário
10ª	Vença a luta entre Milo X Shura / Carmus / Saga	Milo - personagem
11ª	Vença a luta entre Seiya X Shion	Palace of Athena - cenário
12ª	Vença a luta entre MU X Rhadamanthys	Rhadamanthys - personagem / Castle - cenário
13ª	Vença a luta entre Seiya X Rhadamanthys	(Final Cloth) Seiya - personagem (Final Cloth) Shiryu - personagem (Final Cloth) Hyoga - personagem (Final Cloth) Shun - personagem (Final Cloth) Ikki - personagem
14ª	Vença a luta entre Kanon X Rhadamanthys	Kanon - personagem / Hades World - cenário
15ª	Vença a luta entre Seiya X Orpheus	Orpheus - personagem
16ª	Vença a luta entre Orpheus X Rhadamanthys	Judecca - cenário
17ª	Vença a luta entre Seiya X Rhadamanthys	Aiacos - personagem / Minos - personagem

Modo	Faça isso...	...para liberar isso
Fight Rhadamanthys!	Vença a luta	Fight Aiacos! - modo de jogo
Fight Aiacos!	Vença a luta	Fight Minos! - modo de jogo
Fight Minos!	Vença a luta	Weeping Wall - cenário Saint Legend - modo de jogo

Cavaleiros Secretos - Modo Saint Legend

Faça isso...	...para liberar isso
Termine o modo Saint Legend (com qualquer personagem)	Saggitarius Seiya - personagem Libra Shiryu - personagem Aquarius Hyoga - personagem Eternal Battle - modo de jogo Lightning Battle - modo de jogo
Termine o modo Saint Legend (com Mephisto)	Mephisto com armadura de ouro - personagem
Termine o modo Saint Legend (com Aphrodite)	Aphodite com armadura de ouro - personagem
Termine o modo Saint Legend (com Shura)	Shura com armadura de ouro - personagem
Termine o modo Saint Legend (com Camus)	Camus com armadura de ouro - personagem
Termine o modo Saint Legend (com Sagas)	Sagas com armadura de ouro - personagem

Cavaleiros Secretos - Usando o save do primeiro jogo

Se você tiver um save do primeiro jogo (*Saint Seiya: Chapter Sanctuary*), a terceira armadura de bronze é liberada para todos os cavaleiros de Athena. Mas para conseguir isso, é preciso que o save seja de mesma origem do game que você está jogando atualmente. Ou seja, se você estiver jogando a versão européia de *Hades*, precisa do save da versão européia *Chapter Santuary*.

Cavaleiros Secretos - Modo Eternal Battle

Faça isso...	...para liberar isso
Vença a décima luta do modo Eternal Battle	Marin - personagem
Vença a vigésima luta do modo Eternal Battle	Shaina - personagem
Vença a trigésima luta do modo Eternal Battle	Aiolos - personagem

■ Contando todos os segredos, são mais de 40 personagens no jogo

NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

X- BOX

GAME CUBE

CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

CONTROLE PS II

COOLER DE SLIM

BASE DE SLIM

CONTROLE USB

TELEVENDAS:

(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

BOLSA DE SLIM

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY

No segundo jogo da série, os bonecos LEGO revivem os eventos dos três filmes clássicos da saga *Star Wars*

por Leandro Rodrigues

Distribuidora: Traveller's Tales **Produtora:** LucasArts / TT Games **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Cenas humoradas e muitos segredos **Ponto Fraco:** Inteligência Artificial do aliado **Gráficos:** 9,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 9,5

NOTA **9,0**

É difícil encontrar alguém que nunca tenha brincado de LEGO na infância. Ano passado, vários marmanjos voltaram a brincar com os blocos, mas desta vez em um game baseado nos três filmes mais novos da saga *Star Wars*.

O sucesso do primeiro jogo foi tanto que a Traveller's Tales teve que produzir uma seqüência misturando novamente os blocos mais famosos do mundo com os personagens *Star Wars*. Fazendo o caminho inverso daquilo que aconteceu nos cinemas, o novo jogo é baseado na trilogia antiga e explora os episódios *Uma Nova Esperança*, *O Império Contra-Ataca* e *O Retorno de Jedi*.

A produtora escolheu não mudar a fórmula que deu certo e manteve quase toda a estrutura do game anterior. Existem vários grupos de personagens, e todos eles têm um tipo diferente de habilidade. Para desbloquear todos os extras, é preciso explorar bem essas habilidades, além de repetir algumas vezes a mesma fase. Os modos de jogo são o Story, no qual o enredo dos filmes é seguido à risca e os personagens são especificados; e o Free Play, que permite a utilização de todos os personagens já desbloqueados.

O game começa no bar Mos Eisley, um clássico cenário da série. É ali que você vai comprar novos personagens, desbloquear poderes e liberar outros extras. A lista é enorme e pode garantir muitas horas de entretenimento; tudo isso ao som da sempre clássica trilha sonora.

Para não ficar perdido no espaço, sem saber o que fazer com o sabre de luz, tenha à mão nossa lista com a localização de todos os kits secretos, que liberam naves para as fases bônus, e a localização dos PBs (Power Bricks), que liberam especiais como vida e munição infinita para sua nave.

LEGO NAS ESTRELAS
Chewbacca, Luke, princesa Leia, a dupla R2D2 e C3PO, Han Solo... Está todo mundo lá: os bonecos visitam o universo de George Lucas pela segunda vez

Guia

Para montar as 18 naves, você precisa achar os kits secretos. Cada fase possui dez desses itens. A seguir, detalhamos a localização de todos os 180 kits.

Episódio IV - A New Hope

Capítulo 1 - Secret Plans

Nível Jedi: 40.000 peças (Story) / 70.000 peças (Jedi)

Poder que o bloco vermelho libera: Tiro mais potente

Kit 01 - Vire à direita, use um Sith para abrir a porta vermelha.

Kit 02 - Use uma bomba térmica no veiculo que está em cima das grades e desça.

Kit 03 - Monte as plataformas das paredes da sala das grades usando a Força.

Kit 04 - Destrua a parede da direita, pegue a primeira caixa secreta e use o caçador para entrar na porta da direita. No final do corredor, monte as peças que saem dos dutos e, depois, a porta.

Kit 05 - Volte e entre no corredor da esquerda. Destrua o monte de ferro e pegue a segunda caixa secreta. Abra a porta, pegue a terceira caixa do lado direito e volte ao local indicado.

PB - Nos chuveiros, abra o primeiro do lado direito para encontrar o bloco vermelho.

Kit 06 - Na sala em que duas caixas são empurradas, use a Força para empilhá-las e suba.

Kit 07 - No corredor vermelho, use o poder Jedi do lado esquerdo até revelar uma porta.

Kit 08 - Leve um carrinho até o guindaste e use na máquina da direita.

Kit 09 - Depois da animação, destrua as paredes da esquerda e pegue a primeira flor secreta. Use o soldado

ARROZ E FEIJÃO
R2D2 não vive sem C3PO e vice-versa

para abrir a porta da esquerda, destrua as peças e pegue a segunda. Volte à porta do lado direito, destrua o ferro e pegue o kit no final do corredor.
Kit 10 - Na sala da banheira, use a Força para tirar o ralo.

Capítulo 2
The Jundland Wastes

Nível Jedi: 75.000 / 120.000
Poder que o bloco vermelho libera: Força mais rápida
Kit 01 - Destrua o portão vermelho à esquerda, arme as bombas e use a parede para pegar.
Kit 02 - Suba a montanha e use o R2D2 para chegar ao outro lado. Entre com o baixinho no duto.
Kit 03 - No alto do morro, do lado esquerdo, use as latinhas para subir.
PB - Do alto do morro do kit anterior, voe com R2 para o outro lado. Pegue o carrinho na área mais distante e empurre-o. Entre na caverna que se abriu.
Kit 04 - Suba na parte mais alta do veiculo e jogue bombas térmicas nas partes metálicas do lado esquerdo. Pise nos botões e entre na passagem que apareceu.
Kit 05 - Dentro da máquina, você vai avistar o K5. Encaixe os blocos para explodir a porta.
Kit 06 - Destrua a placa vermelha do lado esquerdo na sala com interruptores no chão, entre na passagem com um baixinho e desligue a válvula. Com R2, pegue o kit no fundo.
Kit 07 - Do lado de fora, destrua a plataforma do lado esquerdo, suba e coloque um dos monstros em cima do terminal vermelho. Pise no outro para abrir o local.
Kit 08 - Monte o gancho do lado direito.
Kit 09 - Pule na montanha mais alta do lado esquerdo. Quando ela baixar, você ganha acesso ao kit.
Kit 10 - Pegue a nave e vá até o final do pântano. Use o gancho para pegar o kit.

Capítulo 3
Mos Eisley Spaceport

Nível Jedi: 165.000 peças (Story) / 200.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Velocidade em dobro
Kit 01 - Use o soldado para abrir a porta do lado direito e ligue os chuveiros.
Kit 02 - A primeira cenoura secreta está perto da porta que você usou no kit anterior, a segunda está perto da bicicleta que foi montada. Volte ao começo da fase, acesse a porta no alto com o caçador e pegue as peças. Monte a plataforma para pegar o kit.
Kit 03 - Suba na escada antes da bicicleta. Movimente as peças vermelhas e entre no buraco.
Kit 04 - Abra a porta ao fundo com o soldado. Entre e voe com R2 para o outro lado. Monte a máquina e mate dez bichos.
Kit 05 - Empilhe três blocos na área mais baixa e pegue o kit no alto.
Kit 06 - Use uma bomba térmica ao lado da estrutura de metal, monte o alvo e suba na estrutura.
Kit 07 - Dentro do bar, use o baixinho para entrar na passagem e depois na sala.
Kit 08 - A primeira cenoura está no lixo do lado de fora do bar. Suba pelos ganchos e use o caçador para pegar a segunda cenoura. Abra a porta e pegue o kit.
Kit 09 - Entre na área principal onde estão os monstros, pegue a terceira cenoura no lixo e volte ao local indicado.
Kit 10 - Abra o cinema usando o R2, destrua as amarras da cortina, monte a tela e atire nela.

Capítulo 4
Rescue the Princess

Nível Jedi: 60.000 peças (Story) / 83.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Raio magnético
Kit 01 - Entre na primeira passagem à direita e use o guindaste para jogar dez inimigos no buraco.
Kit 02 - Na sala de controle, use o C3PO para abrir o portão.
PB - Entre no corredor da direita, abra a porta deste mesmo lado e, com R2, voe para o outro lado. Use o gancho para chegar ao alto e pegar o PB.
Kit 03 - No final do corredor, passe o buraco usando o R2. Pegue o kit do seu lado esquerdo.
Kit 04 - Continuando pelo mesmo corredor, você vê o kit no alto. Voe para o lado direito, suba com o gancho e entre no duto.
Kit 05 - No local com os feixes de luz, tire as peças usando a Força e use as alavancas para desligar a energia.

Kit 06 - Continue em frente e use as peças da porta para criar uma plataforma do lado direito.
Kit 07 - Suba até o ponto mais alto na sala central e use o R2 para alcançar o kit.
Kit 08 - Na sala das cadeiras, acabe com todas e o kit vai aparecer ao lado do telão.
Kit 09 - Empilhe as caixas do lado do elevador, suba e empurre uma caixa.
Kit 10 - Vire à esquerda no corredor onde está a princesa Leia e use o R2 para abrir a porta.

Capítulo 5 - Death Star Escape

Nível Jedi: 55.000 peças (Story) / 65.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Invencibilidade
PB - Abra a porta do lado esquerdo usando o C3PO e monte as peças.
Kit 01 - Bombardeie o símbolo amarelo do lado esquerdo do segundo corredor.
Kit 02 - Entre com um baixinho no duto da sala onde você pega o carrinho.
Kit 03 - Derrube os soldados que estão no andaime usando a alavanca do lado esquerdo.
Kit 04 - Depois de usar os ganchos para atravessar o buraco, entre pela porta do soldado e pegue o kit ao lado da janela.
Kit 05 - Destrua a porta vermelha do lado direito.
Kit 06 - Depois de subir o elevador e antes de acionar a porta, use a Força para montar a plataforma.
Kit 07 - Depois de pular o abismo, pegue a primeira caixa secreta. A segunda e a terceira estão mais à frente no mesmo corredor. O kit aparece no final do local.
Kit 08 - Empilhe as caixas na sala com dezenas de soldados e suba na plataforma.
Kit 09 - Monte a manivela na sala grande e empurre a porta.
Kit 10 - Entre na sala de vidro, na mesma sala do kit anterior.

Capítulo 6 - Rebel Attack

Nível Jedi: 20.000 peças (Story) / 40.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Pontuação em dobro
Circule pelo cenário com a nave e atire na parte verde dos instrumentos giratórios para fazer os kits aparecerem. O PB está no canto direito superior do corredor final.

Episódio V
The Empire Strikes Back

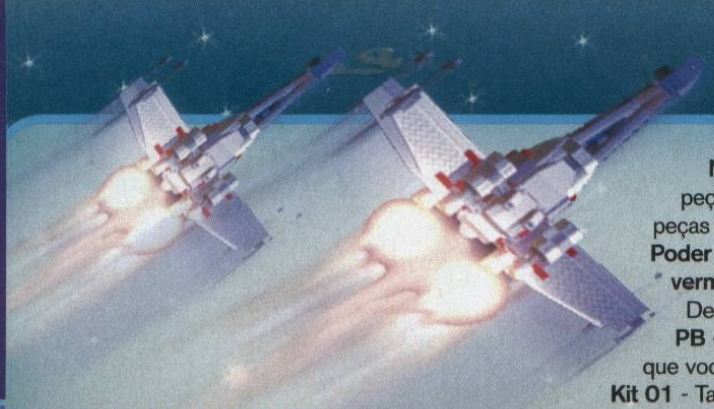
Capítulo 7 - Hoth Battle

Nível Jedi: 60.000 peças (Story) / 100.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Autodestruição
Kit 01 - Atrás da segunda barreira branca.
Kit 02 - Agarre e puxe dez inimigos na primeira tela.
PB - Leve a bomba até o final da área anterior e destrua a barreira.
Kit 03 - Agarre e puxe dez inimigos na segunda tela.
Kit 04 - Agarre e puxe dez inimigos na terceira tela.
Kit 05 - Destrua as peças que estão próximas à barreira.
Kit 06 - Destrua as peças do outro lado da barreira.
Kit 07 - Entre na segunda porta secreta da segunda tela. No corredor azul, destrua as peças e pegue o kit.
Kit 08 - Do lado de fora, destrua as peças do lado direito.
Kit 09 - Perto do portão principal, também do lado direito.
Kit 10 - Atrás da barreira branca.

Capítulo 8
Escape from Echo base

Nível Jedi: 40.000 peças (Story) / 80.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Montagem rápida
Kit 01 - Ligue os quatro painéis da sala inicial.
Kit 02 - Do lado esquerdo, entre na sala do carrinho e pegue o kit no alto.
Kit 03 - Do lado direito, descongele os esqueletos e pise nos botões do centro.
Kit 04 - Na sala onde é preciso empurrar as caixas, suba na plataforma do fundo usando a Força.
Kit 05 - Nesta mesma sala, posicione o carro no centro da arena de gelo e suba usando a Força.
Kit 06 - Continue nesta mesma sala e vá para o lado direito. Abra a porta com R2 e entre. Monte o trenó e pegue o kit.
Kit 07 - Destrua a peça da direita na mesma sala do kit anterior.
Kit 08 - Na próxima sala, abra a porta do C3PO e destrua o monte de ferro do lado esquerdo usando uma bomba. Monte a máquina.
Kit 09 e PB - Monte as plataformas para subir a ladeira de gelo. Vire à direita e puxe as alavancas até conseguir os símbolos coloridos. Você vai pegar o kit e também o PB.
Kit 10 - Do lado direito há um alvo. Use o gancho para subir e um baixinho para entrar no duto.

IDENTIDADE VISUAL
Uma das armas mais famosas que existem em todo o universo é o sabre de luz dos cavaleiros Jedi



Capítulo 9 - Falcon Flight

Nível Jedi: 50.000 peças (Story) / 60.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Pontuação quatro vezes maior
Esta é outra fase de nave. Os kits e o PB ficam circulando pela tela e mudam de lugar o tempo todo. Portanto, não deixe de destruir nada para não correr o risco de perder algum item.

Capítulo 10 - Dagobah

Nível Jedi: 50.000 peças (Story) / 70.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Recuperação de energia
Kit 01 - Logo no começo, monte as plataformas e suba na árvore.
PB - Entre na passagem da direita e destrua o portão.
Kit 02 - Vá ao centro do pântano com o R2.
Kit 03 - Abra a porta da cabana. Entre com um baixinho e destrua o telão.
Kit 04 - Siga pelo lado direito da cabana, use a plataforma e jogue uma bomba do caçador.
Kit 05 - Dentro da primeira escotilha.
Kit 06 - Na árvore que está próxima à escotilha do kit anterior. Use o gancho para subir.
Kit 07 - Dentro da caverna, monte a ponte e use o gancho.
Kit 08 - No vão da caverna, escolha o lado esquerdo. Use o robô C3PO para abrir a porta e pegue o kit atirando em direção à grade.
Kit 09 - Destrua a passagem do lado direito com um caçador e passe pelas plataformas para pegar o kit.
Kit 10 - Depois do confronto contra o mascarado Darth Vader, suba com o baixinho na árvore do lado de fora, puxe a alavanca, suba no galho e pegue o último kit.

Capítulo 11 - Cloud City Trap

Nível Jedi: 12.000 peças (Story) / 16.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Detector de kit
PB - Embaixo, na nave em que você começa.
Kit 01 - Também na primeira tela, você avista o kit. Pule até lá e solte uma bomba do caçador para pegá-lo.
Kit 02 - Entre na porta do lado esquerdo usando o caçador.
Kit 03 - No local do primeiro confronto, pegue as peças e monte a máquina. Suba e jogue um soldado no buraco do centro da tela. Monte as novas peças e pegue o kit.
Kit 04 - Suspenso no corredor seguinte à localização do kit anterior.
Kit 05 - Com o R2, ative a segunda plataforma e voe até o local.
Kit 06 - Na área do segundo confronto, desça a plataforma do lado direito e entre com um baixinho pela passagem.
Kit 07 - Na área da terceira batalha, do lado esquerdo.
Kit 08 - No alto, atire para baixar a plataforma.
Kit 09 - Um pouco mais à frente, pegue o kit usando o R2.
Kit 10 - Use o soldado para abrir a porta.

Capítulo 12 Betrayal Over Bespin

Nível Jedi: 45.000 peças (Story) / 60.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Pontuação seis vezes maior
Kit 01 - Abra a porta com o C3PO logo no início da fase.
Kit 02 - No corredor, monte a primeira máquina secreta. No corredor do lado esquerdo, abra a porta do C3PO e monte a segunda máquina secreta. No corredor prata, monte a última máquina e pegue o kit no local indicado.
Kit 03 - No salão redondo, abra a porta com o R2.
Kit 04 - Use a Força para girar o móvel no centro da tela, no mesmo local onde você enfrenta seu inimigo, e pegar o kit no buraco.
Kit 05 - Abra a porta com C3PO e arrume as cadeiras.
PB - Use o pulo duplo em cima da nave.
Kit 06 - Pegue o elevador do lado esquerdo e destrua os vasos e o coqueiro.
Kit 07 - Use as seqüências de ganchos e ative a plataforma. Suba por mais um gancho e use o R2 para alcançar o kit.
Kit 08 - Em cima da segunda nave.
Kit 09 - Na sala onde você ativa a ponte para a nave.
Kit 10 - Use a Força para abrir a porta com as peças vermelhas e derrube o lustre.

Episódio VI Return Of The Jedi

Capítulo 13 - Jabba´s Palace

Nível Jedi: 38.000 peças (Story) / 50.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Supertiro para as máquinas
Kit 01 - Use a Força para destruir os blocos pretos do lado esquerdo. Suba usando os ganchos e o kit estará no canto esquerdo.
Kit 02 - Destrua as peças cinzas, também no canto esquerdo, usando uma bomba de caçador. Suba pelo gancho.
Kit 03 - Entre na segunda porta à direita no corredor. Abra a grade com C3PO.
Kit 04 - No salão oval, abra a porta da esquerda com o R2.
PB - Neste mesmo salão, do lado direito, monte a caixa e suba.
Kit 05 - No segundo salão oval, entre na segunda grade à direita.
Kit 06 - Entre com um baixinho pelo lado esquerdo. Passe pela próxima entrada e destrua a cama na nova sala. Continue pelo duto no chão e pegue o kit na nova cela.
Kit 07 - Na sala seguinte, do lado direito, destrua a bomba e entre na cela.
Kit 08 - Depois das plataformas que caem, destrua a tampa azul do lado esquerdo.
Kit 09 - Na sala onde você precisa montar a rampa, ao fundo, use a Força para destruir a grade.
Kit 10 - Durante a batalha contra o monstrengo. Monte o alvo do lado direito e suba com o gancho.

Capítulo 14 The Great Pit Of Carkoon

Nível Jedi: 50.000 peças (Story) / 65.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Bombas infinitas para as naves
Kit 01 - Use o robozinho R2 para alcançar o kit que está no trampolim do segundo navio.
Kit 02 - Destrua as caixas do primeiro navio e monte duas plataformas de tiro. No segundo, alinhe as duas caixas nas grades e suba no mastro.
Kit 03 - Depois do terceiro navio, pegue a plataforma da direita e suba o gancho. Monte o kit que está no lustre.
Kit 04 - Continue para a direita, levante a

comporta e acione os três painéis. Suba e pegue o kit.
Kit 05 - Mais à direita, você encontra o kit na cabine de comando.
Kit 06 - Dentro da sala das máquinas, entre por uma das passagens usando um baixinho. Lá dentro, ative as alavancas.
Kit 07 - Depois de montar a discoteca na próxima sala, acabe com as janelas do lado esquerdo e monte o kit.
Kit 08 - De volta ao navio, use o alvo para subir no mastro e o R2 para chegar ao outro lado.
Kit 09 - No fundo do navio, entre usando um baixinho.
PB - Suba no mastro e use o R2 para chegar ao outro lado.
Kit 10 - Destrua o alvo da direita.

Capítulo 15
Speeder Showdown

Nível Jedi: 50.000 peças (Story) / 70.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Pontuação oito vezes maior
Kit 01 ao 06 - Seis estão nas corridas. Acerte as estruturas de madeira.
Kit 07 ao 09 - Três nas árvores da área de combate.
PB - Entrando na torre da esquerda.
Kit 10 - Entrando na torre da direita, ative a chave com o R2. Desça, novamente e pegue o kit.

Capítulo 16
The Battle Of Endor

Nível Jedi: 90.000 peças (Story) / 110.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Supercatapulta
Kit 01 - Movimente a plataforma do lado esquerdo e use o R2 para chegar até lá.
Kit 02 - Na árvore com o kit atrás das grades. Suba no elevador e use o R2 para chegar ao lado esquerdo. Use a Força para baixar a plataforma e a alavanca para abrir a grade.
Kit 03 - Use a Força para movimentar a plataforma do lado direito. Passe por ela e, do outro lado, movimente-a novamente.
Kit 04 - No alto do rio, use o carrinho para subir o morro e pular.
Kit 05 - Nas árvores do lado esquerdo, depois dos portões. Use um baixinho na passagem e o R2 para chegar à outra árvore.
Kit 06 - Do lado direito, use o portão para subir e a Força para movimentar as plataformas.
Kit 07 - Use o mesmo procedimento do kit anterior nas árvores da esquerda.
Kit 08 - Use as máquinas um pouco mais à frente para destruir os muros de metais. Suba pelo gancho e baixe a caixa.
Kit 09 - Na sala de controle, pegue o caminho da direita e abra a porta. Detone os painéis da direita.
Kit 10 - Do outro lado nessa mesma sala, atravesse para o outro lado com o R2. Monte e entre pelo duto abaixo. Pegue o kit no fundo.
PB - Do lado direito da sala, levante o bloco nas peças vermelhas e empurre para dentro da sala. Suba e derrube uma bomba na cabeça do soldado que está lá dentro e continue empurrando até o final para pegar o PB.

Capítulo 17 - Jedi Destiny

Nível Jedi: 55.000 peças (Story) / 67.000 peças (Free)
Poder que o bloco vermelho libera: Torpedos infinitos
Kit 01 - Lado esquerdo do local onde começa a batalha.
Kit 02 - Suba pelo gancho do lado direito.
Kit 03 - No fundo, do lado direito. Baixe a plataforma usando o caçador e vá com o R2 até o outro lado.
Kit 04 - Entre na sala e ligue todas as luzes vermelhas do chão.
Kit 05 - Vá para o lado esquerdo e entre na sala. Empilhe três sofás e entre com um baixinho.
Kit 06 - No canto esquerdo, jogue uma bomba na ventilação.
Kit 07 - Empurre a caixa, vire a flecha para o fundo da sala e empurre até a plataforma. Use o C3PO para baixar a plataforma e suba. Acione a alavanca.
Kit 08 - No centro, ligue a plataforma com C3PO.
Kit 09 - Ainda no centro, use uma bomba para abrir um buraco na parte de ferro da torre.
PB - Também no centro, mas do outro lado da torre.
Kit 10 - Na segunda parada da luta, desligue as luzes dos dois lados e pegue o kit no centro.

Capítulo 18
Into The Death Star

Nível Jedi: 30.000
Poder que o bloco vermelho libera: Pontuação dez vezes maior
Mais uma fase de nave. Você deve voar pelos corredores atirando em tudo para localizar os itens secretos.

O MELHOR AMIGO DO LEGO
Quem foi que disse que boneco de montar não pode ter um bichinho de estimação?

YAKUZA

Ternos estilosos e semblante de mau: para ser membro da Yakuza, é preciso se vestir bem e fazer cara de poucos amigos

A máfia japonesa não perdoa: detona! Seja um yakuza virtual e detone o jogo com a ajuda de nosso roteiro

por Amer Houchaimi

Com um enredo que não deixa nada a dever a grandes filmes de ação e violência, *Yakuza* conta a história de Kazuma Kyriu, um membro da máfia japonesa que se vê envolvido em uma trama que gira em torno de uma fortuna de dez bilhões de ienes e de Haruka, uma menininha de nove anos.

Yakuza pode ser considerado um sucessor de *Shenmue*, série que teve dois jogos lançados para o antigo Dreamcast. Ambos os jogos possuem muito em comum: a trama detalhada, personagens marcantes e um mundo que, à primeira vista, parece pequeno, mas que comporta todo um ecossistema próprio e que se revela muito maior do que o imaginado.

O único defeito de *Yakuza* está em seu sistema de combates, que apesar de eficiente, possui os mesmos problemas de *Shenmue*, como inimigos que "escorregam" para fora do raio de ação e que nos fazem desperdiçar um combo inteiro. Mas isso não prejudica gravemente o jogo.

Yakuza, uma incursão ao fascinante e perigoso mundo dos gângsteres japoneses, é um dos melhores jogos desse fim de geração, e vale o esforço e o tempo investidos nele.

Aliás, como o forte do jogo é sua história, o detonado a seguir não contém nenhum spoiler. Divirta-se!

Distribuidora: Sega **Produtora:** Sega
Plataforma: PS2 **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Ótima história **Ponto Fraco:** Inteligência Artificial inimiga **Gráficos:** 9,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 7,0

NOTA **9,0**

DICAS BÁSICAS

• Fique atento ao mapa. Quase sempre, o lugar para onde você tem que ir estará indicado nele. Missões primárias aparecem em vermelho e as missões secundárias importantes, em verde.

• Nas lutas, há vários tipos de inimigos, mas o padrão de ataque deles é sempre parecido. Seja mais rápido e preocupe-se mais em atacar do que defender.

• Saiba quando usar os objetos espalhados pelo cenário. Às vezes, compensa mais atacar com as mãos limpas do que abrir a guarda recolhendo alguma arma do chão.

• Quando enfrentar muitos oponentes de uma vez, tente agrupá-los em um bloco. Dessa forma, um combo atinge mais de um inimigo.

• Sempre que puder, use um golpe especial (botão ▲ em certas ocasiões, quando a barra de Heat estiver cheia) nos chefes, pois isso concede muita experiência.

• Domine a técnica "kick combo" (■ quatro vezes, seguido de ▲), aprendida no Level 3 de "Technique". Esse combo pode ser usado com eficiência para derrotar quase todos os inimigos do jogo, incluindo chefes.

• Sempre que puder, ande pela cidade e se envolva em brigas. É uma ótima forma de juntar experiência e ganhar dinheiro.

• Há dezenas de missões menores e sem ligação com a história principal espalhadas pelas fases, como apanhar um ladrão de bolsas ou levar sake para um mendigo. Fale sempre com as pessoas com uma setinha verde na cabeça, elas muitas vezes iniciam essas missões.

• No meio do mapa há um símbolo de uma chave. Nesse local, existem armários com objetos como armas e itens importantes para o progresso de jogo. As chaves desses armários estão espalhadas por toda a cidade, fique atento a objetos brilhantes no chão.

• Quando for aumentar o level dos atributos de Kazuma, tente manter um equilíbrio entre eles. Não compensa maximizar apenas um atributo.

Capítulo 1:

Nossa história começa com uma coleta de dinheiro de proteção. Kazuma está acompanhado de seu amigo Shinji nesse momento. Bom, essa parte é bem simples, Shinji vai correr até o lugar certo e você só tem que segui-lo. Quando ele parar na frente de um prédio, entre e você vai dar de cara com a primeira luta do jogo.
Na verdade, isso é apenas um tutorial. Siga as instruções que forem aparecendo para aprender os comandos básicos de luta e não se preocupe: os tiozinhos só vão reagir depois que o tutorial acabar, portanto, pode enfiar a porrada neles sem medo.
Terminada a "luta", você vai receber uma maleta de dinheiro. Quando sair do prédio, siga para o bar Serena. Ao chegar ao beco que dá para os fundos do bar, você vai trombar com um yakuza e ele vai começar uma briga. Esquente a orelha dele e, logo após, siga para a porta dos fundos e encontre seus amigos Reina, Yumi e Nishi.
Após a cena no bar, você vai encontrar dois caras no beco (Tamura e Aoki); fale com eles e siga para o escritório.
Ao sair de lá, Kazuma vai receber uma ligação no celular. Após a cena, siga para o lugar indicado e a história vai começar de verdade.
Após a cena, Kazuma aparece na prisão e os presos decidem que, em vez de almoçar, é melhor esfolá-lo vivo. Hora de mostrar que não se provoca um homem na hora de sua refeição.

Prisioneiro 1356: Você só precisa derrotar o prisioneiro 1356, aquele que está segurando o garfo e a faca. Sem segredos aqui: ele não é um chefe difícil. Seja rápido ao atacar e tudo ficará bem. E também vale a pena derrotar todos os outros prisioneiros por causa do ganho a mais de experiência.

Capítulo 2:

De volta ao convívio da sociedade, comece seguindo para o norte. Você precisa encontrar Tamura e descobrir onde fica o bar Stardust. Uma hora, você vai encontrar Punk Abe e ele vai iniciar um diálogo; responda com a primeira opção e ele vai lutar com você em seguida. Bata nele sem dó e ele vai dizer que você pode encontrar Aoki em Theater Square. Siga para lá. Encontrando Aoki (ele está perto do Club Sega), converse com ele. Você pode perguntar várias coisas, mas só o que interessa neste momento é saber onde fica o Stardust, que, no caso, é a opção do meio. Após perguntar isso, o bar aparece no mapa e é só seguir para lá.
Chegando ao bar, você vai ser atacado por Yuya. Luta comum – bata nele e você vai entrar no bar. Suba as escadas e fale com o dono. Logo após a cena, um grupo de bandidos vai entrar no bar. Desça as escadas e compre briga com eles.

Shimano Family Underlings: Nessa briga você conta com uma ajuda, mas isso nem faz tanta diferença. É uma luta simples, como várias que se enfrenta pela cidade. Eles tem a vantagem numérica e armas, mas é só. Seja mais rápido e, como sempre, ataque mais do que eles.
Após a luta, Shinji vai ficar na porta do bar. Quando quiser avançar para o próximo capítulo, fale com ele.

Capítulo 3:

Essa parte é diferente. Kazuma está num velório e precisa ser discreto (é um velório, afinal de contas).
Ao entrar no lugar, se algum segurança o pegar, você é posto para fora e tem que

começar tudo de novo. Você tem que seguir subindo pelas escadarias, e o melhor caminho é pelo estacionamento. Fique a uma boa distância dos seguranças e preste atenção nos padrões de movimentação deles. Quando eles passarem e ficarem de costas para você, é hora de avançar. Você pode correr ou andar, isso não faz diferença. Essa parte funciona na base da tentativa e do erro, portanto, pode ser que você não consiga nas primeiras vezes.

Do estacionamento, vá pelo corredorzinho que liga às escadas, sempre tomando cuidado com os seguranças. Suba pela direita, de preferência, e seja rápido quando chegar a elas.

Quando estiver no topo, fale com o cara que está embaixo da tenda à sua esquerda (ele tem setinha verde sobre a cabeça) e dê um nome falso quando ele pedir. Entre na mansão e fale com o sujeito na mesinha à sua direita (em relação a quem entra na sala). Ele vai dizer que perdeu seu passe de membro da equipe. Saia da mansão e procure na área à direita (de novo, à direita de quem sai da mansão). O objeto brilhante é o tal passe. Agora, siga na direção oposta do lugar onde você encontrou o passe. Há um membro da equipe do lugar seguindo nessa direção. Se você passou por aqui antes, ele não o deixou seguir além; mas agora, com o passe, ele libera o caminho.

Seguindo por esta trilha em direção ao ponto do mapa, você vai ser barrado por um cara enorme. Adivinhe o que vem a seguir? Briga! O sujeito é imenso, mas não é muito ágil. Basta atacar sem parar, com combos seguidos e sem dar tempo de ele revidar. Com um pouco de habilidade, dá pra vencer sem levar muitos danos.

Em seguida, fale com Shinji e siga-o mansão adentro. Suba até o segundo andar e entre pela porta marcada no mapa. Após a cena, a coisa engrossa.

Você vai lutar contra vários yakuzas que entram na sala; eles têm a vantagem numérica e isso pode complicar a situação. Use as táticas que já usou em várias lutas contra mais de um oponente. Há um item de cura na sala, não deixe de pegá-lo.

Agora, você tem que sair do templo e vai ter que lutar com muita gente para conseguir isso. Fique esperto, pois são muitas lutas seguidas, com muitos oponentes. Não descuide de sua energia e não esqueça de aumentar o level de Kazuma. Quando chegar à reta final do lugar, você vai encarar o chefe do capítulo.

Shimano Futo: Este aqui pode ser osso duro de roer. Shimano é muito grande e forte, mas é ágil também, portanto, cuidado. Quando encará-lo, precisão é a chave para o sucesso. Use o kick combo e Shimano vai bloquear a seqüência inteira, exceto pelo penúltimo chute, que vai quebrar sua defesa, e pelo último golpe, que vai atingi-lo e causar danos. Repita o procedimento até acabar com ele. Utilizar o que está disponível no cenário também ajuda.

Capítulo 4:

Após ser salvo pelo detetive Date e voltar a cidade, você vai reparar que o mapa inteiro está liberado. Se quiser passear para arranjar algumas brigas, subir de level e ganhar dinheiro, esta é uma boa hora.

Quando estiver pronto, vá para o bar Serena. A partir desse momento, você conta com um "esconderijo" no Serena, um quarto onde pode salvar o jogo e guardar os itens que não estiver usando (ficar no quarto também recupera a sua energia). Após a cena, você vai ter que seguir para o bar Baccus, mas assim que sair do Serena, Yuya vai ligar no seu celular e o convidar para ir até um strip club. Essa é uma missão opcional, mas que rende boa experiência, portanto, vamos a ela.

Encontre com Yuya e entre no Strip Club, lá, entre pela porta dupla e assista ao show. Depois da apresentação da garota, Yuya vai perguntar se você vai assistir à próxima stripper. Responda que sim e assista à cena. A segunda dançarina, na verdade, é um cara, que atira em Kazuma. Só por se passar por stripper, o cara merece uma surra! Na luta que você vai ter com ele, use os itens do cenário o máximo que puder e fique sempre próximo a ele, não dando espaço para que ele atire.

Após a luta, a namorada de Yuya é capturada e ele parte atrás. O cara vai te telefonar e dizer onde eles estão. Siga para lá e você vai se envolver em mais uma briga quando chegar ao lugar. Aqui, o único que representa perigo é o chefe, já que ele possui uma katana e pode causar grandes danos. Primeiro, derrote os ajudantes, depois use o que tiver sobrado no cenário contra o chefe.

Quando tiver salvo Yuya e a garota, ela lhe dá de presente um passe para entrar gratuitamente na boate em que ela trabalha (Asia). Hora de voltar para o jogo normal. Siga para Baccus, onde você finalmente vai encontrar Haruka, e ela vai segui-lo daqui pra frente. Vá para o Sul (porque a parte Norte está bloqueada) e você vai ver um bando de idiotas maltratando um cãozinho. Maltrate eles também!

Após a luta, Haruka vai comentar que o cãozinho parece estar com fome, então é melhor comprar comida para ele. Comida de cachorro é vendida no supermercado "Dom Quixote", que fica bem no sul do mapa, na esquina de Nakamichi St. com Showa St,

perto do ponto de táxi.
Feito isso, volte e alimente o cãozinho. Haruka vai desmaiar e você vai ter que carregá-la até o Serena. Muitas lutas vão acontecer no caminho, não descuide de sua energia, pois, com Haruka no colo, não dá para entrar nos mercados.
No Serena, vai rolar uma cena. Logo após, você vai ter que falar com Haruka para avançar na história, escolha a segunda opção para ir ao bar Ares.
Siga a menina pela cidade até chegar ao Ares. Ao entrar no prédio, fale com a garota quando ela parar na frente da placa. Depois, siga-a até o elevador e entre.
Quando chegar ao andar certo, siga Haruka novamente e converse quando ela parar na frente de um quadro. Após a cena, você vai enfrentar os chefe do capítulo.

Hiroshi Hayashi: Hiroshi não é difícil, mas dá um pouco de trabalho. Ele usa uppercuts com freqüência e, se conseguir derrubá-lo, vai pular em cima de você e começar a socá-lo. Caso isso aconteça, aperte o botão ✖ como um louco.
Derrote os ajudantes e economize os objetos para usar no chefe. Quando só sobrar Hiroshi, quebre tudo nele e, se já conseguir usar especiais com os objetos (habilidade ganha no level 3 de Soul), faça isso. Leve também algumas armas, se tiver.

Capítulo 5:

Após a cena, você vai ter de ir até o Purgatory, que fica no extremo nordeste do mapa. Quando chegar ao local, entre no banheiro público, fale com os caras que estão lá e uma cena vai rolar. Logo após, você vai ser levado a uma entrada de metrô. Siga por ela para chegar a uma rua subterrânea.
Agora você tem que encontrar Kage; para isso, siga até o fim da rua e entre na sala. Ao dar de cara com Kage, há mais uma cena e você é convidado a medir forças com ele em sua arena particular. Antes de lutar, você deve deixar todos os seus itens na caixa do lado de fora da arena.
Quando achar que está pronto, fale com Hanaya no balcão e siga para o combate. Não vai haver nenhuma recarga de energia durante as lutas, por isso, tome muito cuidado.

1° luta - Daniel Feldman
A primeira briga é moleza. O grandão deixa a guarda muito aberta, basta atacar com combos seguidos. Toda vez que ele abaixar, é só bloquear seu ataque.

2° luta - Kaewkwan Plumuk
Este aqui vai dar um pouquinho mais de trabalho, pois esquiva bastante dos ataques. A melhor coisa a fazer é ficar encostado na grade e diminuir o espaço que ele tem para se esquivar. Dessa maneira, você o atinge com mais facilidade.

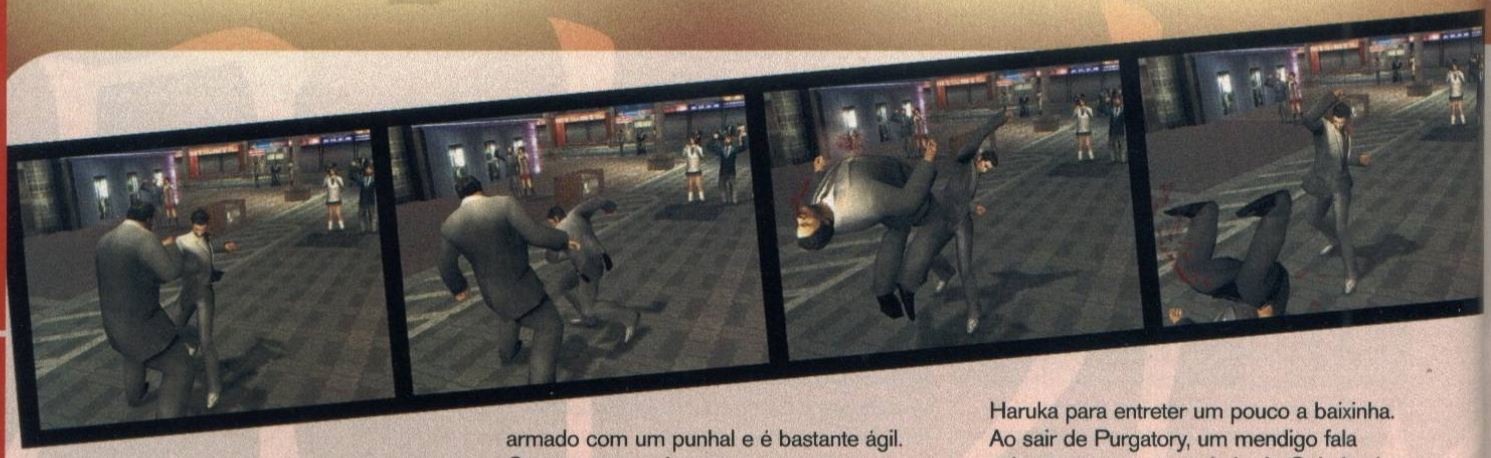
3° luta - Gary Buster Holmes
O último do grupo é casca grossa. Inicialmente, ele não vai fazer muita coisa, mas assim que perder uma parte da energia, vai começar a dar uppercuts e combos devastadores. Se o derrubar, ele monta em você e o soca, igual ao Hiroshi. Tente colocá-lo contra a grade e mande ver no kick combo. A luta pode ser bem difícil, dependendo da quantidade de energia com que você chegou aqui. Após vencer as três lutas, você tem acesso livre à arena e pode lutar ali quando quiser.

Vencidos os caras, saia do subterrâneo e volte para a entrada do Purgatory. Date estará sofrendo uma surra de uma gangue e você deve salvá-lo. Terminada a luta, é hora de salvar Haruka.
Abasteça-se de itens de cura, recupere qualquer energia perdida e siga para o Batting Cage, onde haverá uma das lutas mais difíceis até o momento.

Goro Majima
Goro é muito ágil e esquiva com facilidade de todos os ataques. Primeiro, detone os capangas como de costume e, em seguida, use uma tática meio suja para facilitar a luta. Repare que existem áreas cercadas de grades, formando pequenas "cabines" no cenário. Tente levar Goro até uma delas e prense o sujeito ali, usando o kick combo sem parar. Se você for rápido, ele não vai conseguir esquivar.

Capítulo 6:

■ Como um bom título de jogabilidade aberta, *Yakuza* oferece muitas missões secundárias



Capítulo meio cansativo porque se corre muito de um lado pro outro. Ao sair do Serena, um mendigo o aborda e o manda ir até Purgatory. Vá para lá e encontre Kage em sua sala. Após a cena, siga para o Batting Cage novamente e encare uma lutinha fácil. Logo em seguida, vai haver mais uma, só que dessa vez contra uma gangue. Mas tranqüilo, porque essa também é fácil. Só tome cuidado com o líder que dá muita rasteira.

Vencidas as duas lutas, siga para o clube Deborah e suba ao segundo andar. Aproxime-se do cara guardando a porta. Logo em seguida, você vai enfrentar um grupo de yakuzas. O chefe deles usa uma espada e pode ser um problema, portanto, quebre na cabeça dele tudo que encontrar pelo cenário. Os capangas podem ser jogados do balcão quando a barra de Heat estiver cheia. Terminada a luta, vai haver uma cena e, logo em seguida, você vai aparecer na porta do escritório de Kage. Entre e fale com ele, depois saia de Purgatory e siga pro Serena. Depois da cena, siga para o beco logo em frente e assista a outra cena. Logo após, siga para o bar Shellac. Lá, fale com o barman e diga que é amigo de Shotaro (o sujeito que você está procurando no momento). O barman vai fazer uma pergunta a você e a resposta é "Bowmore 40 years". Agora, siga para o Stardust e, quando chegar lá, assista a mais uma cena.

Ao sair do clube, você vai enfrentar uma gangue, nada de mais. Depois da cena, siga para o Hanagata Building para enfrentar o chefe do capítulo.

Shoma

Shoma até dá um trabalho, ele está armado com um punhal e é bastante ágil. Como sempre, derrote os capangas primeiro e deixe os itens na sala para serem usados contra Shoma. Sempre que a oportunidade se apresentar, use especiais contra ele.

Capítulo 7:

Após a cena, saia do bar e siga para Ryujin Building em Champion's Street para encontrar o tatuador de Kazuma. Logo que sair do lugar, volte para o Serena e fale com Date. Após a conversa, Haruka vai fugir. Você vai se sentir perdido, pois não há indicação nenhuma de onde ela foi. Procure Aoki; ele vai estar no mesmo lugar em que estava no capítulo 2, e vai informá-lo que uma garota pode ter visto Haruka. Entre no Sega Club logo atrás dele e fale com a garota que está no cantinho, na máquina rosa. Quando sair, siga para o ponto indicado e fale com o bêbado no parque. Ameace-o três vezes e ele vai falar que ela foi levada para algum parque na cidade. Três pontos vão aparecer no mapa; siga para o que está ao sul e encontre um cara de terno para ser levado até o Stardust. Lá está Haruka e, após a cena, vai rolar uma luta bem chata. A batalha em si não é difícil, mas os dois caras no topo da escada ficam atirando em você, o que é bem incômodo. Elimine os capangas normais como de costume e depois suba a escadaria para acabar com os pistoleiros. Pode ser que você leve muitos tiros, por isso, é bom ter vários itens de cura.

Logo após a cena, você vai aparecer em Purgatory e Kage vai lhe fornecer um esconderijo lá também. Em seguida, você vai sair com Haruka para entreter um pouco a baixinha. Ao sair de Purgatory, um mendigo fala sobre a cartomante ao lado do Coin Locker, que fica bem no centro do mapa, perto do ícone em forma de chave. Fale com a cartomante e pague 100 mil ienes para entrar. Durante o jogo, aposte sempre o valor máximo, pois Haruka sempre acerta o seu palpite. Quando o cara do jogo sair e voltar, aposte só 10, pois Haruka vai errar e, após a cena seguinte, você vai ter que lutar com ele e mais uma galera. Use as mesmas táticas dos combates comuns. Saindo, vá para Purgatory e fale com Date; depois, vá até Serena. Após a cena, você vai enfrentar um grupo de yakuzas com espadas de madeira. Depois de derrotá-los, Kazuma vai sair pelos fundos e enfrentará Koji Shindo.

Koji Shindo: O problema maior é o grande número de capangas com ele. Cuide primeiramente deles e pegue qualquer arma que eles derrubarem no chão para utilizar em benefício próprio. Se estiver cercado, arremesse um deles em cima dos outros para abrir espaço. Quando somente Shindo estiver na tela, ataque-o com qualquer arma que tenha sobrado. Também é possível arremessá-lo sem maiores dificuldades, então faça o que achar mais conveniente.

Capítulo 8:

Houve uma explosão em Purgatory e você deve seguir para lá. Após falar com Date e ver a cena, saia e arranje encrenca com a gangue vestida de azul que está na esquina logo ao sul da entrada de Purgatory. Após vencê-los, siga para a rua de

baixo (Shichifuku St) e arranje briga com a gangue de caras vestidos de branco. A essa altura, você já deve ter descoberto que o esconderijo da gangue White Edge é em Champion's Street. Siga pra lá e entre no lugar onde há um cara vestido de branco vigiando a porta. Você vai se envolver em uma luta com a gangue, mas que não é difícil – use as táticas de sempre. Depois, você deve seguir para o clube Deborah e enfrentar a Bloody Eye. Suba até o segundo andar e enfrente uma parte da gangue, depois desça e enfrente o restante, além dos lideres, os Akai Brothers.
Essa luta é extremamente fácil, aproveite para ganhar experiência. Fique perto das mesas e bata em todos até a barra de Heat encher. Quando isso acontecer, pegue uma cadeira ou mesa e dê um especial em um dos irmãos Akai.
Date vai ligar para você. Compre itens para restaurar energia e vá ao encontro dele.
Se quiser cumprir uma missão opcional, basta falar com Kage antes de conversar com Date.
A missão extra consiste apenas em ir até um ponto no mapa e lutar contra um grupo de yakuzas, mas ela é interessante para a história. Quando estiver pronto, fale com ele e responda à segunda opção.

Capítulo 9:

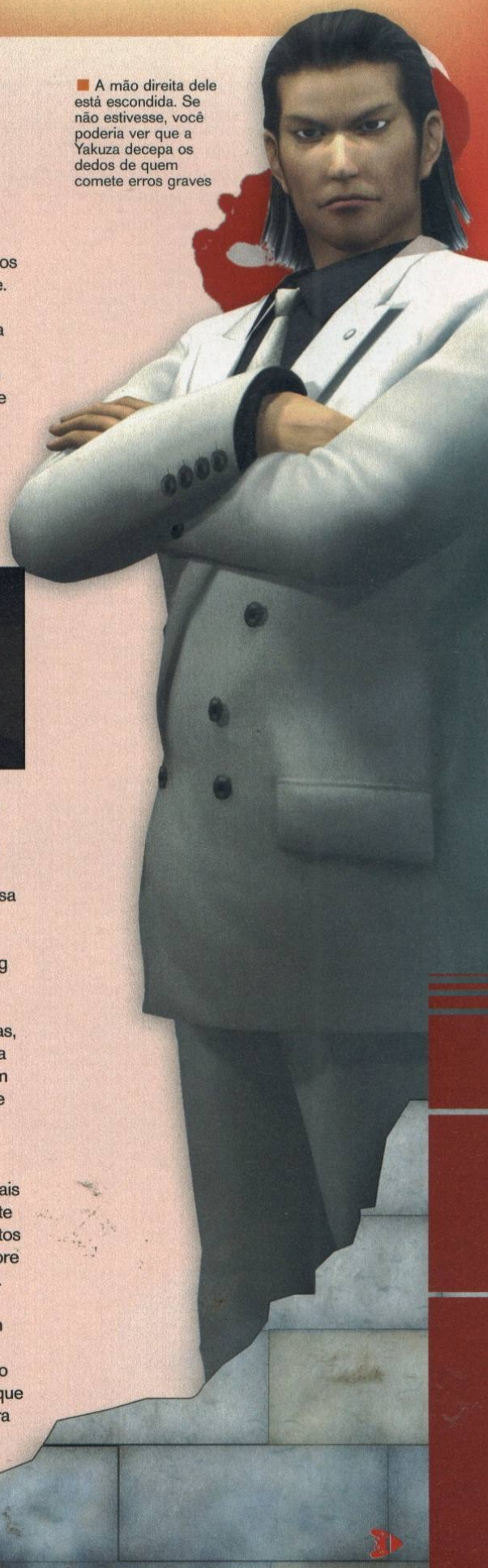
Este capítulo é bem curto e direto. Basicamente, você deve ir avançando pelo cenário e lutando até chegar ao chefe. Cuidado, pois os oponentes dessa parte lutam bem melhor que aqueles que normalmente encontramos, especialmente os armados. Não se esqueça de pegar os itens de cura espalhados pelo cenário.

Lau Ka Long: O chefe dessa etapa parece mais difícil do que realmente é. Ele está armado, então faça o mesmo. A sala está cheia de mesinhas com vasos; pegue um dele, jogue em Lau e depois pegue uma mesinha e comece a golpeá-lo. Ele vai bloquear, mas é isso mesmo que queremos que ele faça. Continue repetindo o processo até que a arma dele se quebre e você possa usar o kick combo. Quando os capangas dele jogarem um par de espadas, comece a usar as mesinhas de novo até que elas quebrem também. Repita quantas vezes forem necessárias até vencer.
A seguir temos uma perseguição automobilistica em que o objetivo é atirar nos perseguidores. Essa etapa pode ser muito divertida ou muito chata, tudo depende da sua pontaria.
Os comandos mudaram: ▲ atira, ✖ recarrega a arma, L2 e R2 mudam o ângulo da câmera. Passe a mira pelos alvos e, quando um circulo verde aparecer, atire. Há um chefe nessa parte também, Shin, que ataca com uma metralhadora de cima de um caminhão. Para vencê-lo, basta descarregar a munição nele. Se ficar com pouca energia, preste atenção ao som que avisa quando Shin vai atirar. Nessa hora, aperte ✖ para Kazuma entrar no carro e recarregar a arma e fazer com que o carro sofra os danos em seu lugar.

Capítulo 10:

Siga até Serena e encontre um bilhete no balcão. Saindo, você vai ver manchas de sangue espalhadas pela cidade, e falando com as pessoas em volta delas, você vai receber várias dicas de onde deve ir (dessa vez, não há indicação no mapa).
Você deve seguir para o Multi Purpose Building, que fica na rua de trás do Batting Cage. Chegando ao prédio, suba até o terraço batendo em todos que encontrar pelo caminho. Muitos inimigos usam armas, portanto, tome cuidado. Explore bem cada andar para não deixar passar nenhum item de cura. Quando chegar ao topo, continue avançando até encontrar Shinji e Reina. Agora você vai enfrentar o chefe da fase.

Kazuto Arase: Possivelmente, o chefe mais difícil e frustrante do jogo. Arase é bastante ágil, ataca com duas pistolas e causa muitos danos. Não há uma estratégia precisa sobre como vencê-lo, apenas dicas que ajudam. Primeiro, como sempre, derrote os capangas dele. Agora, repare que existem bandejas de aço espalhadas por todo cenário – você pode usá-las como escudo contra os tiros dele. Por último, toda vez que ele gritar "Die!", você tem uma dica sonora de que ele usará o ataque mais perigoso: uma saraivada de tiros. Esse é também seu momento mais vulnerável, pois ele demora um pouco para atacar.



■ A mão direita dele está escondida. Se não estivesse, você poderia ver que a Yakuza decepa os dedos de quem comete erros graves

Se você for rápido, pode atingi-lo nessa hora e causar bons danos. Tente levá-lo para os cantos e prensá-lo com combos. Em hipótese alguma deixe que ele se afaste, ficando muito longe de seu alcance. Use especiais, arremessos e tudo mais que puder.

Capítulo 11:

Você deve ir até o clube Shangri-La, mas precisa de um passe especial. Vá até o clube Shine e procure uma garota chamada Xi Mei. Ela concorda em ajudar, mas precisa de um passaporte falso. Siga então para o clube Jewel e fale com Ayaka. Depois da conversa, Kazuma vai reparar um grupo de Triades entrando no clube. Volte para lá e assista a uma cena. Depois, corra para o parque indicado no mapa e salve as garotas. Quando receber o passaporte, leve-o para Xi Mei e ela vai dizer que não possui mais o passe para o Shangri-La, que o deu para o ex-namorado. Você pode encontrá-lo no MEB, mas por alguma razão, o jogo não marca essa passagem no mapa. O MEB fica em Shichifuku St, próximo ao Batting Cage. O cara que você procura é o primeiro que aparece quando você entra no lugar. Ele vai querer vender o passe por 500 mil, ofereça 300 mil que ele aceita de boa (espero que você não tenha torrado seu dinheiro durante o jogo...).

Volte para o Purgatory. Você pode pegar Haruka e seguir para Shangri-La, ou pode ir até Kage e fazer outra missão extra. Caso resolva fazer a missão extra, é só ir até o ponto marcado do mapa, o bar Pares. Lá você vai se envolver em uma luta e só, mas isso é interessante para a história.

Seguindo para Shangri-La (onde todos vão ficar incomodados com a presença de Haruka), suba até o último andar do lugar e entre no último quarto, pois lá está quem você procura. Após a cena, você vai enfrentar seu amigo Goro mais uma vez.

Goro Majima: Goro está mais ágil, ou seja, bem mais chato, mas ataca basicamente da mesma forma. Novamente, prense-o em algum canto e mande ver no kick combo. Quando ele perder metade da energia, o chão vai ruir e a luta continuará no andar de baixo. Atenção: quando isso acontecer, fique atento e aperte ✖ na hora certa para não sofrer danos. Lá embaixo, é um pouco mais difícil porque tudo está escuro. Mantenha uma certa distância e jogue os entulhos da sala em Goro. Caso os objetos se acabem e Goro ainda esteja vivo, finalize-o com combos. De volta a Purgatory, fale com Date quando quiser prosseguir na história.

Depois de tatuar por completo as costas, um yakuza pode servir de revista em quadrinhos para sua namorada

Capítulo 12:

Um capítulo relativamente curto. Entre no barco e encontre Fuma Oyabun. Após uma longa cena, você vai enfrentar um grupo de yakuzas e, quando vencer, Shimano aparecerá com mais. Porrada nele!

Shimano: Antes de tudo, agarre o sujeito. Ele vai se soltar, mas vai derrubar a espada. Acabe com seus capangas e, logo em seguida, parta pra cima dele. Ataque exatamente como da primeira vez e pronto.

Capítulo 13:

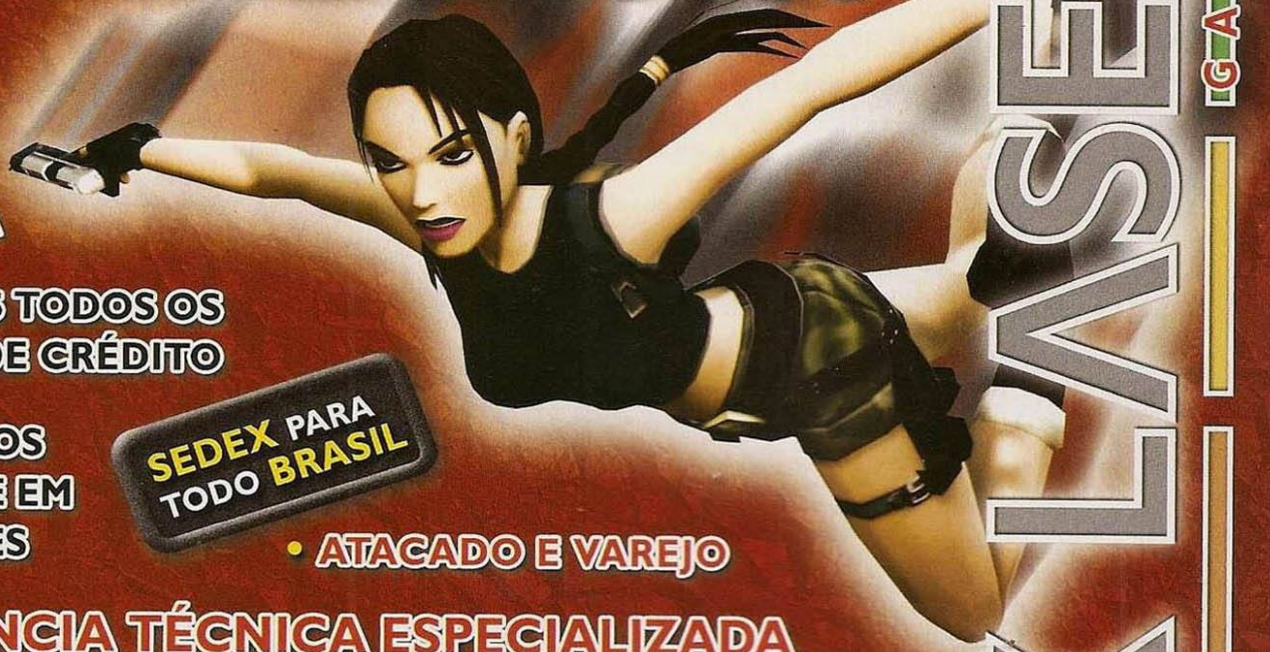
O capítulo final. Aqui, você vai lutar e lutar muito. Começando no Stardust, saia e enfrente uma galera. Depois de derrotar todos, siga para o Ares para enfrentar agentes do MIA no lobby do prédio. Após vencer, siga para os elevadores e encontre Yumi. Depois da cena, você vai enfrentar Jingu.

Jingu: Detone os capangas e enfrente Jingu, que fica correndo de você o tempo todo. Tente prensá-lo contra a parede e mandar uns combos. Quando a energia dele chegar à metade, ele vai fugir de helicóptero. Siga-o até o heliporto e continue a luta. Ele conta com dois seguranças; mas desta vez, não se preocupe com eles, que se levantam pouco depois de serem derrotados. Concentre-se no chefe, pois, depois disso, só resta a luta final contra Nishiki.

Akira Nishiki: Nishiki não é um oponente difícil, mas é bastante desafiador. Ele também possui Heat Mode, indicado por uma aura vermelha. Combos dão conta do recado, os objetos do cenário também – bata nele com tudo que você tem. Essa é a luta mais legal do jogo, por isso, aproveite. Vencido o último obstáculo do jogo, curta o final. Você honrou a máfia japonesa!

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA



ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

GameCube Prata

• R$ 499,00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

TRASH ZONE

Direto da lata de lixo mais suja do planeta, Makotron ataca os jogos porcos sem piedade

Eu não sei o que esse povo tem na cabeça. Pra que tanta movimentação, tanto rebuliço, pra fazer uma feira de games com tanta porcaria reunida? A Tokyo Game Show 2006 já acabou, e pra mim, acabou tarde. Ainda bem que eu não moro mais no Japão e não tenho que aguentar uma papagaiada daquelas. Tenho certeza que a maioria dos jogos que vão sair dali não vale um iene furado. E o pessoal aqui da redação ainda faz cobertura disso... que perda de tempo! Já vi que logo mais vou ter que analisar jogos porcos de nova geração...

FALE COM O MAKOTRON

Que tal ganhar um "amigo"?
Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a **Dicas & Truques para PlayStation** (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do email.

UM LIXO DE DESENHO

P E ai, Makotron? Beleza? Estou escrevendo porque sou seu fã número um, você é meu herói! Sua seção é ótima e muito útil para mim, principalmente quando estou com dor de barriga e falta papel higiênico no banheiro. Estou mandando um desenho super irado que fiz de você, vê se mostra ai na sua seção!
Wellington da Silva Batista
Maracanaú - CE

R *Seu desenho também foi muito útil para mim no dia em que tive diarréia explosiva. Pena que alguém o escaneou antes que eu pudesse dar o meu toque pessoal. Você nunca vai poder ver como ele ficou ainda mais bonito. E vamos esclarecer uma coisa: eu não tenho fã número um. Só o Frisnokokos, que é meu fã número zero.*

LENNON PÔS UMA CARTNEY NO CORREIO

P Makotron, me responde uma coisa: qual foi o jogo mais lixo que você já colocou aqui na Trash Zone? Sei que você não vai responder ou vai tirar uma com a minha cara, mas já valeu participar. Pena que tive que desembolsar R$0,55 para enviar a carta.
Lennon S. Aguado
São Paulo - SP

R *Você gasta menos de um real, reclama e ainda quer que eu responda? Não vou falar qual foi o jogo mais lixo, mas você, sem dúvida, é o leitor mais aguado que eu já vi. Com um nome estrambótico desses, você deveria ser mais mão aberta. Afinal, os Beatles fizeram fortuna.*

■ Os paladinos da porcariada em um raro momento de higiene pessoal

ARMY MEN: MAJOR MALFUNCTION

Eu não bateria continência para esse jogo mas nem sob mira de fuzil

Um dos motivos por eu ter crescido revoltado é que nunca tive soldadinhos de chumbo ou plástico para brincar com meus amigos. E puxando pela memória, eu também nunca tive amigos. Bom, esse é um outro motivo da minha revolta, mas que não vem ao caso agora.... vamos voltar aos soldadinhos de chumbo.

Me disseram que essa série, *Army Men*, já é antiguinha e vem soltando jogos desde sei lá quando. Eu só tenho a agradecer por nunca ter cruzado com esses soldadinhos antes. Acabei de testar esse mais novo game que traz os pentelhinhos e posso afirmar sem medo de errar que não quero testar os outros.

Eu nao gosto de muita coisa, mas uma das coisas que eu mais detesto é game

■ **ARSENAL** O próprio game é um trabuco

metido à besta fazendo piadinha de duplo sentido. Major Malfunction, subtítulo do game, também tem a ver com um personagem da história, o major de mesmo nome. E se você for traduzir isso, acabará com as palavras "defeito grave". Epa! Essa piada de duplo sentido caiu perfeitamente para descrever a qualidade desse lixo. Até que esse trocadilho não é tão ruim quanto eu havia imaginado.

NOTA
1, 2, 3, SENTIDO!

Produtora: Global Star **Distribuidora:** 2K Games
Tipo: ação **Jogadores:** 1

XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento

THEATER EXPERIENCE

Acessório protege PSP, melhora o som do portátil e ainda é bateria recarregável

por Leandro Rodrigues

Ter um portátil é uma verdadeira mão na roda. A possibilidade de curtir o game preferido em qualquer lugar e a qualquer hora é suficiente para convencer as pessoas a adquirir um aparelho. Só que nem tudo são maravilhas no mundo dos portáteis. È incrivel, mas esses pequeninos objetos de prazer parecem ter o dom de cortar o barato do dono e ficar sem bateria bem no momento em que você mais deseja usufruir de seus beneficios. Aqui na redação, isso acontece com freqüência e o carregador de bateria nunca está por perto. Theater Experience chegou em boa hora.

A solução para seus problemas

Olhando o Theater Experience pela primeira vez, a nitida impressão que se tem é que, uma vez que o PSP esteja ali dentro, ele está totalmente seguro. A certeza de segurança vem do estojo de aluminio e plástico de alta resistência, que impõe respeito pela sua robustez.

Ao abrir o case, fica evidente que não é só proteção que o acessório da Nyko tem a oferecer. Dois alto-falantes frontais ampliam o poder sonoro do portátil, uma maravilha para quem usa o PSP como player de MP3 ou para ver filmes. O usuário também pode encaixar o sistema dentro do case e deixá-lo em uma excelente posição para assistir a videos. Entradas para dois fones de ouvido na frente do aparelho oferecem conforto e privacidade para o aproveitamento de um filme ou uma boa música em uma viagem.

Mas a principal e a mais útil função do Theater Experience fica por conta da bateria de lithium-ion do estojo. Ela oferece uma carga extra à bateria do PSP e pode proporcionar até sete horas extras de diversão.

O sistema funciona da seguinte maneira: o usuário liga o carregador do PSP no estojo, deixa carregando o tempo necessário e, depois que tirar da tomada, pode usar a bateria do portátil e, em seguida, a do estojo. Para tanto, não é preciso deixar o aparelho encaixado; é só usar o estojo como se fosse uma tomada, utilizando o fio especial que acompanha o acessório. Tudo o que um proprietário de PSP necessita para não ficar na mão justamente na hora em que mais deseja tirar um lazer com seu aparelho.

Como único ponto negativo, fica o fato de que o Theater Experience, apesar de útil, é grande e não combina com a principal caracteristica do PSP: a portabilidade.

Não que o acessório seja exageradamente grande. Pelo contrário: levá-lo a uma viagem é fácil e ele cabe em qualquer mochila. Mas carregá-lo para jogar na fila do banco, ou no ônibus, como alguns fazem aqui, é totalmente inviável.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Nyko
Representante no Brasil: JPTech (www.jptech.com.br)
Onde Encontrar: Loja WWWW - Tel. (0xx11) 3034-5152
Preço: R$ 449,90
Ponto Forte: Proteção de qualidade e bateria extra para o PSP
Ponto Fraco: Muito grande para se levar a todo lugar
Nota: 7,5

Características
- Estojo metálico super-resistente
- Bateria de lithium-ion que aumenta em sete horas o tempo de uso
- Dois alto-falantes, que amplificam o som do portátil
- Garantia de 3 meses
- Exclusivo para PSP

por Leandro Rodrigues

ACESSÓRIOS PARA JOGADORES

Itens para melhorar a vida de qualquer gamemaníaco. Tem até colchão para você desfrutar confortavelmente de seu passatempo predileto

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Leadership
Preço médio: R$ 399,00
Onde comprar: www.submarino.com.br

HOME THEATER GAMER BED 2.1

Quem lê a **Dicas & Truques para PlayStation** certamente acredita que jogar videogame é um excelente passatempo. Desfrutar desse hobby de maneira confortável é melhor ainda, por isso, o Gamer Bed chegou para unir o útil ao agradável. O acessório é um colchão com dois alto-falantes e um subwoofer com potência de 1000 Watts PMPO, e você pode levá-lo para qualquer lugar, já que ele é dobrável. Então é só relaxar e curtir seus games de papo pro ar e com um som maneiro. Quando cansar, é só desligar tudo pelo controle remoto com fio e tirar aquela soneca.

CARACTERÍSTICAS:

- **Fácil de instalar e simples de guardar**
- **Potência de 1000 Watts PMPO**
- **Compatível com PC, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, Gamecube**
- **Dois alto-falantes e um subwoofer**
- **Controle remoto com fio**
- **Totalmente acolchoado**

CONTROLE ARCADE - DRAGONBALL Z

Se você gostou do detonado do jogo *Super Dragonball Z*, que saiu na edição 92 da **Dicas & Truques para PlayStation**, esse controle foi feito sob medida para você. Além de personalizado, com imagens do anime, os botões estão em posições ideais para facilitar a vida do jogador.

CARACTERÍSTICAS:

- **Alavanca e botões estilo arcade**
- **Imagens dos personagens do anime**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Nuby
Preço médio: US$ 15,00
Onde comprar: www.amazon.com

GAME ELEMENTS PS2 SKATEBOARD

Para brincar em cima deste skate, você não pode exagerar na feijoada

Jogos de skate e esportes radicais existem aos montes. Mas por mais divertidos e empolgantes que eles sejam, a sensação de estar realmente praticando tal modalidade é difícil de ser alcançada. Com essa prancha em formato de skate, esses jogos ganharão muito mais emoção. E ela não serve apenas para jogos de skate – snowboard e surfe são outros games de esporte que também funcionam com essa prancha, que suporta jogadores com até 80 kg.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Game Elements
Preço médio: US$ 49,95
Onde comprar: www.amazon.com

CARACTERÍSTICAS:

- **Funciona com jogos de skate, surfe e snowboard**
- **Agüenta jogadores com até 80 kg**
- **Exclusivo para PlayStation 2**

DELUXE VIDEO CENTER

A solução ideal para a organizar a vida de quem joga videogame. Essa estante feita de plástico tem espaço para (quase) tudo: televisão de até 20 polegadas, dezenas de CDs e DVDs. E ainda conta com gavetas deslizáveis para guardar o DVD player e o PlayStation 2.

CARACTERÍSTICAS:

- **Totalmente de plástico**
- **Gavetas deslizáveis**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Step2
Preço médio: US$ 130,00
Onde comprar: www.step2.com

A DICA CERTA PARA SEU GAME

ED. 92 R$ 6,90

- Os criadores do GTA barbarizam com outro jogo polêmico. Aqui, tudo sobre o jogo Bully, para PS2
- **Detonados:** Super Dragon Ball Z; Monster House; Battle Stadium Don
- **Reviews:** The Ant Bully (PSP)

ED. 91 R$ 6,90

- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent: entre no mundo das sombras e conheça tudo sobre a nova aventura do espião Sam Fisher
- **Detonados:** Piratas do Caribe 2; Naruto: Ultima Ninja; Urban Chaos: Riot Response

ED. 90 R$ 6,90

- **4 Detonados:** O Código da Vinci; GTA Liberty City Stories; X-Men The Official Game e Hitman Blood Money
- **Previews:** Tony Hawk no PS3 e Guitar Hero 2
- **Reviews:** Street Fighter Alpha Anthology (PS2)

ED. 89 R$ 6,90

- Assassin´s Creed: descubra aqui por que esse é o jogo que vai fazer você comprar correndo o PS3
- **Detonados PS2:** Winning Eleven 10; KDF: Maximum Impact 2; A Era do Gelo 2
- Tudo sobre a **E3**

ED. 88 R$ 6,90

- Lara Croft voltou. Tomb Raider Legend detonado 100%
- **Detonados PS2:** O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
- **E ainda:** Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3: Remix (PS2); Mortal Kombat Armageddon (PS2)

ED. 87 R$ 6,90

- Tudo sobre o God of War 2, a continuação do game mais premiado do PS2
- **Detonados PS2:** Siren 2; 24 Horas; Black
- **E ainda:** tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; Fifa Street 2

ED. 86 R$ 6,90

- Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9

ED. 85 R$ 6,90

- Kingdom Hearths II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- **Detonados PS2:** Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia
- **GRÁTIS:** pôster com os craques do Fifa Street e tabela da Copa

ED. 84 R$ 6,90

- Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- **Detonados PS2:** Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City

ED. 83 R$ 6,90

- Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves

GAME MASTER, A SUA REVISTA MULTIPLATAFORMA

EDIÇÃO 21

- God of War 2: o Deus da Guerra volta com tudo ao PlayStation 2. Aqui: fotos inéditas, enredo e novos combos

EDIÇÃO 20

- Command Conquer 3 Tiberium Wars: tudo sobre a continuação do mais famoso jogo de estratégia

EDIÇÃO 19

- Metal Gear Solid Portable Ops (PSP): tudo sobre o primeiro game de ação da série no portátil

EDIÇÃO 18

- Revelamos os jogos que vão fazer você desejar um PS3, um X360, um Wii ou um PC mais poderoso

EDIÇÃO 17

- Winning Eleven 10 **X** 2006 Fifa World Cup: escolha o seu favorito para jogar a Copa.
- Bônus: Tabela da Copa 2006

FAVORITO ESTÁ AQUI!

QUER GANHAR 2 EDIÇÕES? LIGUE E SAIBA COMO!

TUDO PARA QUEM É GAMEMANÍACO

R$ 14,90

CÓD. 22031

MULTIPLAYER GAMES

- São 4 jogos completos no CD-ROM: PangYa; Caron 3D; Track Mania Nations; Pôquer Online e Live for Speed (demo)

R$ 8,90

CÓD. 60015

ALMANAQUE

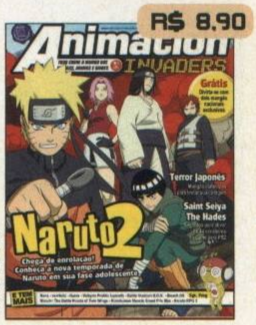
- São 7 detonados para PS2: Resident Evil; Tomb Raider: Legend; Castlevania: Lament of the Innocence e muito mais

R$ 14,90

CÓD. 36008

KIT GAMEMASTER

- Aqui, 14 detonados para todos os consoles. Este kit é composto pelas edições 7, 8 e 9 da revista Game Master



R$ 8,90

CÓD. 90008

ANIMATION 8

- Tudo sobre o mundo dos mangás, animes e games: Naruto 2, Saint Seya the Hades, Nana, xxxHolic, Sgt. Frog...

R$ 7,90

Edição 7 - CÓD. 61007

DICAS & TRUQUES

- Trapaças, golpes e segredos para 221 jogos. Tem Ragnarök, Final Fantasy X, Residente Evil, Prey e muito mais

R$ 9,90

CÓD. 36007

PORTÁTEIS

- São 3.042 dicas para 240 jogos de PSP, DS e GBA. Entre eles: News Super Mario Bros (DS); GTA Liberty City Stories (PSP)

R$ 19,90

CÓD. 36006

GUIA RAGNAROK

- Guia oficial do Ragnarok com 154 páginas para você descobrir os segredos dos transcedentais

R$ 9,90

CÓD. 36005

NOVA GERAÇÃO

- Saiba mais sobre o PlayStation 3, X360 e Nintendo Wii
- Superguia da E3, a maior feira de games do mundo

R$ 9,90

CÓD. 36003

WINNING ELEVEN

- Táticas, formações detalhadas, Master League detonada e dicas exclusivas para você se tornar um craque de verdade

R$ 8,90

CÓD. 60014

ALMANAQUE 12

- Detonados do PS2: Mortal Kombat Deception; Tomb Raider: The Angel of Darkness; Onimusha 3; Fatal Frame 2

PARA COMPRAR, LIGUE PARA (11) 3038-5050 OU 0800 55 76 67

HORÁRIO DE ATENDIMENTO: SEGUNDA À SEXTA, DAS 8H ÀS 20H. SÁBADOS, DAS 9H ÀS 15H

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67, NO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO PARA A EDITORA EUROPA.

Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 125

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

CEP: _____ - _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 01/10/2006 a 31/10/2006, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.

por Leandro Rodrigues

Vale tudo para conseguir um bom desempenho nos games. Só não deixe seu amigo perceber que você está utilizando um acessório de trapaças

A

ARMORED CORE: LAST RAVEN

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
98082FF9 78D014C6
Créditos infinitos
289645F1 1CD1A035
Proteção infinita
D9CA5568 0CA17AF1
29CA5568 0CA52C44
Energia infinita
D9CA19A1 0CA1652F
29CA19A1 0C968F65
Temperatura baixa
D9CA1903 0CA17A42
29CA1903 09167A65
Munição infinita
D9DE365A 0CA17333
29DE365A 0CA57A65

TEN HAMMERS – Na guerra, cooperação é tudo

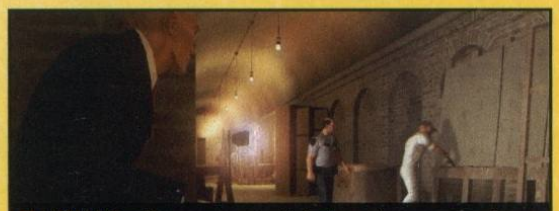
F

FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
U45K-082U-RHF5F
9BF1-KM2B-2098N
Mate todos com um tiro
TUWZ-P35W-FGVG6
QKB9-8M8A-QHA90
Gil infinito
YK2H-QUF3-1MP16
AN1P-3CBK-JHTC9



HITMAN – Terno escuro, dinheiro sujo e careca limpa

Avance de level rapidamente
BW1H-CJNT-9QD9F
UB9Z-B9PG-1G4Y8
Munição infinita para Handgun
Q01B-VMV4-N9K2Y
7AUF-VEU6-4MRJP
RRBA-UN8N-NUWT4
Munição infinita para Rifle
XRDJ-4UCQ-NJ0NP
3EVR-N3J0-61AGH
NPHV-JDKG-XV1MJ
Munição infinita para Machine Gun
U0J6-XMBD-0A6FB
BBZQ-Q0FD-PBWFB
Z252-3BG7-H0425
Poções infinitas
XV78-ZR10-V0ZEC
DZAV-7M3A-51RN7
GQZ5-N62U-F3XR7
Destrave o nível Hard
8K6N-4R4G-7BKJZ
4YPR-28PP-WRB0H
Destrave todas as missões
EHPM-UNBR-D64A1
E3VW-BNAP-HYKYJ
ECAB-VFVC-8R73Y

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
HGGP-MT4Z-WCQ54
38DD-W26N-KXQEY
HJKP-C4EC-RDR62
FYKH-G1M7-Y4GZ2
MFPU-7JAP-T3RT0
4JB7-GGEM-K5YZM
VAHK-TMBP-YFB38
3RDY-MVNE-EEKUT
GDVX-EJD1-764FE
T8K2-N47V-V2KHU
Q69V-MC59-U3YW5
W6P8-J360-BHHM0
F86M-B753-T9QYQ
2RKZ-HPZJ-BE2M9
P9FY-W55V-91K50
03AH-5PBC-9K2T7
V0EJ-K65F-PW1BA
Invencível
3VYH-55QU-J8CX0
89VB-Y2Y1-H02P0
Destrave todos os vídeos
BM4W-VXRN-2R52H
0NX5-3DUZ-0T5D0
6ZP6-0KTW-1A4WY

G

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

GS

(Gameshark 2.3 o superior)

Código-mestre
9837EC6F 78811E22
Dinheiro no máximo
285ADE9C B46AC23E
285ADE9C B46AC23E
Energia para corrida infinita
282EDE82 64B7E2E9
Energia infinita
28397B7C 01963EE5
28397B68 6D3A52E0
28397BD6 A1A78528
28397B6D 8B2B52E0
283EAA40 A1FB0878
283EAAD8 FB6D7A65
Mantenha o nível de procura no mínimo
2835670A 0CA51402
Proteção no máximo
2806EC64 0CA57A65
2806ECE5 0CA57A65

H

HITMAN: BLOOD MONEY

GS

(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-mestre
98318AD0 78A189E0
Energia infinita
2828FF6F 0CA57A65
Saves infinitos
2849B054 0CA57A65
Munição infinita
2801F555 0CA57A65

I

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
X5U1-H4KA-4XX1V
K80V-3EB6-9PGVA
Todas as nozes
09DJ-PZDA-MR0AJ
018P-R77J-NR71A
Energia infinita
GDAH-MV1B-1Z8EM
BK75-6RF4-8CKDK
Proteção infinita
ZX75-5QUZ-54ZMX
DRYD-M2ZR-WA3J2
Super ataques infinitos
9Y3G-D8FD-EK0V5
4R94-H5AM-B93PJ
Destrave extras (mestre)
BXY1-YWWD-HJBF9
Todo o material extra
BJER-KGCB-YB0GT
PCXN-H8XM-0XQRP
F6RW-KE03-P6WCN

J

JAWS UNLEASHED

AR

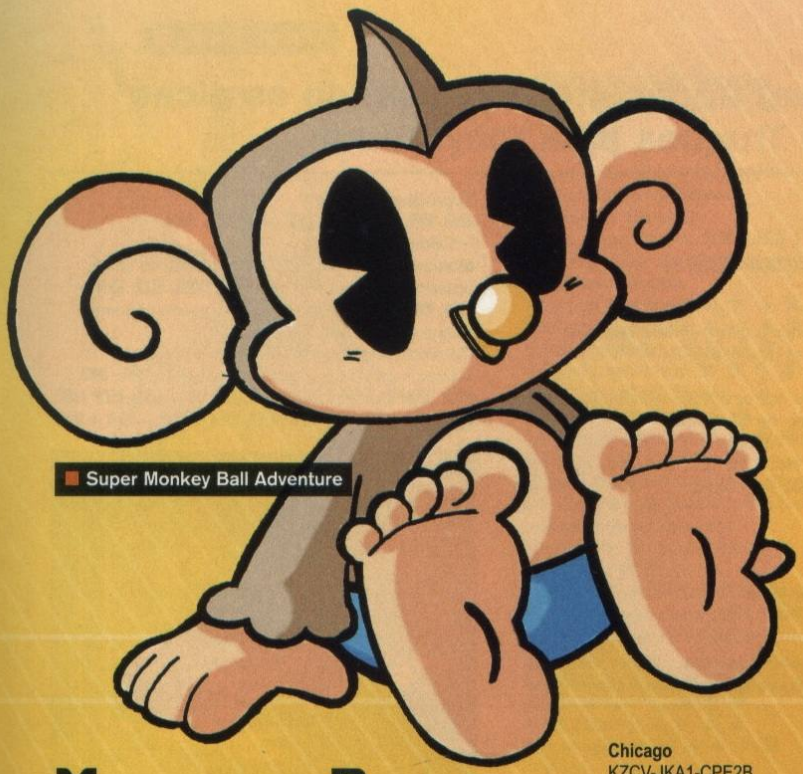
(Action Replay Max)

Código-mestre
5VW4-X89Z-6BU1Z
TAZU-9MMV-TZP 4U
Pontos no máximo
F22T-JWHB-15599
765K-95UU-V1BB2
Apetite no máximo
RR31-7G6B-NGYFQ
BE8Y-TV3B-J8185
Energia no máximo
NMWW-ZARJ-454RA
G8K3-Q5V1-CJVHQ
Sem apetite
U07C-AWFT-4JYVN
D8DC-7MBZ-8AFH4
Energia infinita
MX16-BQZV-THT5U
30A8-QKTZ-PYX3W
Destrave todos os filmes
C216-BRJ7-2W5TP
VN3T-HH1G-C7JAD
EFMA-CY01-0YZG0
NRDD-Q8NV-JNDYD

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. Eles existem em vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.
Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
- Observe atentamente se o código que você escolheu é compatível com a versão do aparelho.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos ou games modificados, por isso, verifique a autenticidade de seus jogos.

PISTOLEIRO IRADO
As armas de Vincent em *Dirge of Cerberus* não param de cuspir fogo um minuto sequer



Super Monkey Ball Adventure

M

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
CH3X-V8UK-95XNC
ZM3E-WB6K-XXPRA
R56E-33KM-4HMXD
Z4DQ-Z0EQ-69ZJJ
X9AN-UN3E-549EJ
XF1Q-Z3E3-NHG5G
Grana infinita
AADH-G79F-B6ME1
WVP6-CMYV-CREYE
Carros Extras/Upgrades
GM0M-9CHY-CVD7T
HX5M-M1DD-KTK6Y
RF2Z-ZD20-A3RPY
Destrave tudo
6BU4-W10N-CBN0Y
0J3N-M1UZ-J76V1
Carros sem danos
J5EQ-Q43X-2XTQX
D65E-55BV-ZVZ57
Z3H6-C0N9-AU2EB

N

NARUTO: ULTIMATE NINJA

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
980AF440 78D0C48F
Destrave os itens das casas
4899520C 0CB47A56
2E187D54 0CA57A65
Destrave todos os personagens
4899665A 0C387A56
5963E538 0CA57A65
Não perca seu dinheiro
28284A8B 0CA57A65

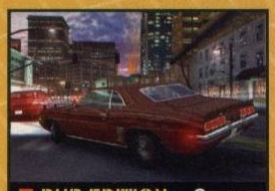
R

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
K5BU-JND1-K0TVH
0EW0-NPH6-PFW9X
Vidas infinitas
NRTN-3YW4-NEPMF
2GYJ-M393-JFW3D
Invencível
00MP-9D2W-WZMH3
UY75-B3TN-KQBC1
Destrua tudo com um golpe
MY7B-VZ1H-ZM03B
1JCG-6VT7-JVW68
Destrave todas as fases
6KK9-MCGN-GU1X8
921X-9HGV-NA11H
9G08-AZ0K-QJPNF
9NC7-CB2G-6KENH
Las Vegas
Q0XH-QJ12-ZMQMK
8Z58-65PV-HHPB6
São Francisco
GJMN-XWG7-9G4NR
YF7D-7ZKG-4TQBT
Londres
4A7D-R8XT-C4DF4
G5JK-EMJK-7EWNM
Los Angeles
M5D6-D5X4-ZMG0W
BQ2Z-3QH8-VDHWR
Chicago
KZCV-JKA1-CPE2B
BPCF-7X8M-BP180
Hong Kong
WN4P-NQQW-7X13F
BYW9-WFG2-QVWCC
Nova York
N1WX-M26D-2TDDZ
X63X-3WM0-W353F



DUB EDITION – Carros para todos os gostos

RIVER KING: A WONDERFUL JOURNEY

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
52M3-ZVFT-WEBA3
V3HE-DR4D-57WEP
Grana infinita
VGDN-RBQ9-WMQAZ
2R67-B6AN-WF5X7
Tenha todas as iscas
QGXB-M46F-1AF0X
N2FB-T352-BZ6A8
Energia no máximo
6HWB-KRX1-ZUJM0
GYYV-Q1QM-BCFZ9

URBAN CHAOS – Fuja do caos com uma bela trapaça

S

SPRINT CARS: ROAD TO KNOXVILLE

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
20C3-QFYG-1B9WG
FM59-7P2F-5YB63
Grana infinita
0P2C-6B89-0FTHZ
6A17-VM7W-JJ1QU
Modos de corrida (mestre)
BEFR-ZRC8-M7AX1
Carrinho de bebê
ZVBT-K3VR-5UNW7
X78K-P0MU-Q5GNE
Carrinho de golfe
MC6K-5773-1JWC2
0Q1J-CXE0-YW46Y
Pickup
ZA9X-A15V-YV348
17ZQ-3T5K-VNQDZ
Caminhões
4X51-GZYR-PVPEB
75VU-Z7RJ-64JZ9
Viaturas policiais
KDQK-PNJY-4VKT6
84VZ-JFX5-R0MKC

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
WUK9-FKUC-FBU13
KZTB-YBMB-MX3CH
99 Bananas
7MM3-KM65-MEU87
W0WJ-2DNB-EA10H
1V89-5F7V-XFAH4
Macacos infinitos (Challenge)
2GE4-UHF4-386MW
RUFK-V172-ANEP3
Créditos infinitos (Challenge)
B16V-G5Z9-FW5MD
7G87-MPXR-23WUM
Destraváveis (mestre)
EYAP-18VP-6M3TQ
Personagens
XM7K-K48R-NMHA0
JB9E-91K0-74840
Todos os personagens
WDUQ-R6E8-2D17P
V71V-9RPD-AJERN
MK7K-6P7E-VT7H3

T

TOMB RAIDER: LEGENDS

GS

(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-mestre
980ABB88 78815D25
Ar infinito
283664D8 0CA57A65
Munição infinita
28323BE9 0CA57A65
Kits médicos infinitos
283C968B 0C16EC2F
Luz infinita
283CF6FB 0CA57A65

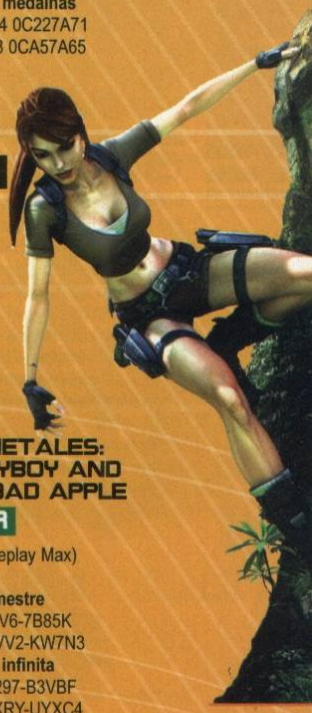
U

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

GS

(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-mestre
98011A65 78381A00
Munição infinita
280A622D 0CA57A65
280A62E0 0CA57A65
Energia infinita
28036F19 8BE87AA0
Destrave todas as fases
286D3B54 948C883E
Termine a fase com todas as medalhas
486D3B74 0C227A71
51D11138 0CA57A65



Tomb Raider

V

VEGGIETALES: LARRYBOY AND THE BAD APPLE

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
UYGJ-AJV6-7B85K
R6PW-PVV2-KW7N3
Munição infinita
WJW8-1297-B3VBF
0KHD-QXRY-UYXC4

W

WINBACK2: PROJECT POSEIDON

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
KTRJ-VQJW-47N4Z
FDFG-F0FJ-V7HJW
Munição infinita
U6AT-KRCN-UFYG9
U7Q9-RU6F-23J8B
AVGF-PZ3F-C2DP9
Tempo infinito
903Y-5DVR-6ZP0D
KH7U-WJYQ-Z63YN
Granadas infinitas
X7H2-T8P6-ZXCMA
ZBGC-TV67-CM86Q
Rank A (mestre)
CFGM-RGXM-GQDP4
Rank A em todas as missões
JRTX-2T8G-74Y5T
WPUE-E16D-3BUU6
3J3H-2NVU-9Q2H0

por Julio Wecchi

Deixe o orgulho de lado e seja um trapaceiro feliz usando as dicas mais quentes da revista Dicas & Truques para PlayStation

A

AND 1 STREETBALL
PS2

– Truques da cesta
Entre em Cheat e pressione os seguintes botões:
Todos os extras do game: ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●
Todos os Breakdowns: ✖, ✖, ●, ■, ■, ▲, ●, ▲
Todas as roupas: ✖, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ▲, ●
Todos os movimentos: ✖, ▲, ▲, ✖, ■, ●, ✖, ■
Todas as mensagens: ▲, ■, ●, ■, ▲, ✖, ■, ▲
Sempre pegando fogo: ■, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ■, ●
Jogador DJ Green Lantern: ●, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ▲, ●
Jogador Flash: ▲, ✖, ✖, ●, ✖, ▲, ▲, ■
Jogador Shane: ■, ✖, ▲, ✖, ▲, ●, ▲, ✖
Jogador Skip to My Lou: ●, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ■

ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS
PSP

– Passwords rápidos
No menu principal, entre em Options, depois em Player Profile e por último em Enter Cheat. Feito isso, use as senhas exatamente como mostramos:
1.500 em dinheiro: $moneybags$
Todos os ATVs, exceto o G-Ride ou Fury: TO LAZY
Todos os acessórios: TRICK IT OUT
Todos os eventos: NOGAME
Todos os escapamentos: SMOG TEST
Todos os itens liberados, exceto os do Fury: All Access
ATVs Ravage Talon: +THREE
Todos os vídeos musicais: Billboards
Todos os pilotos: Duds
Todas as rodas especiais: Dubs

B

BATTLE STADIUM D.O.N
PS2

Modo Gallery: vença o game usando qualquer personagem e nível de dificuldade.
– Só na raça
Saiba como liberar outros modos detonando o jogo nos seguintes níveis de dificuldade:
Dificuldade Hard: Normal.
Dificuldade Very Hard: Hard.
Modo Time Attack: Very Hard.

C

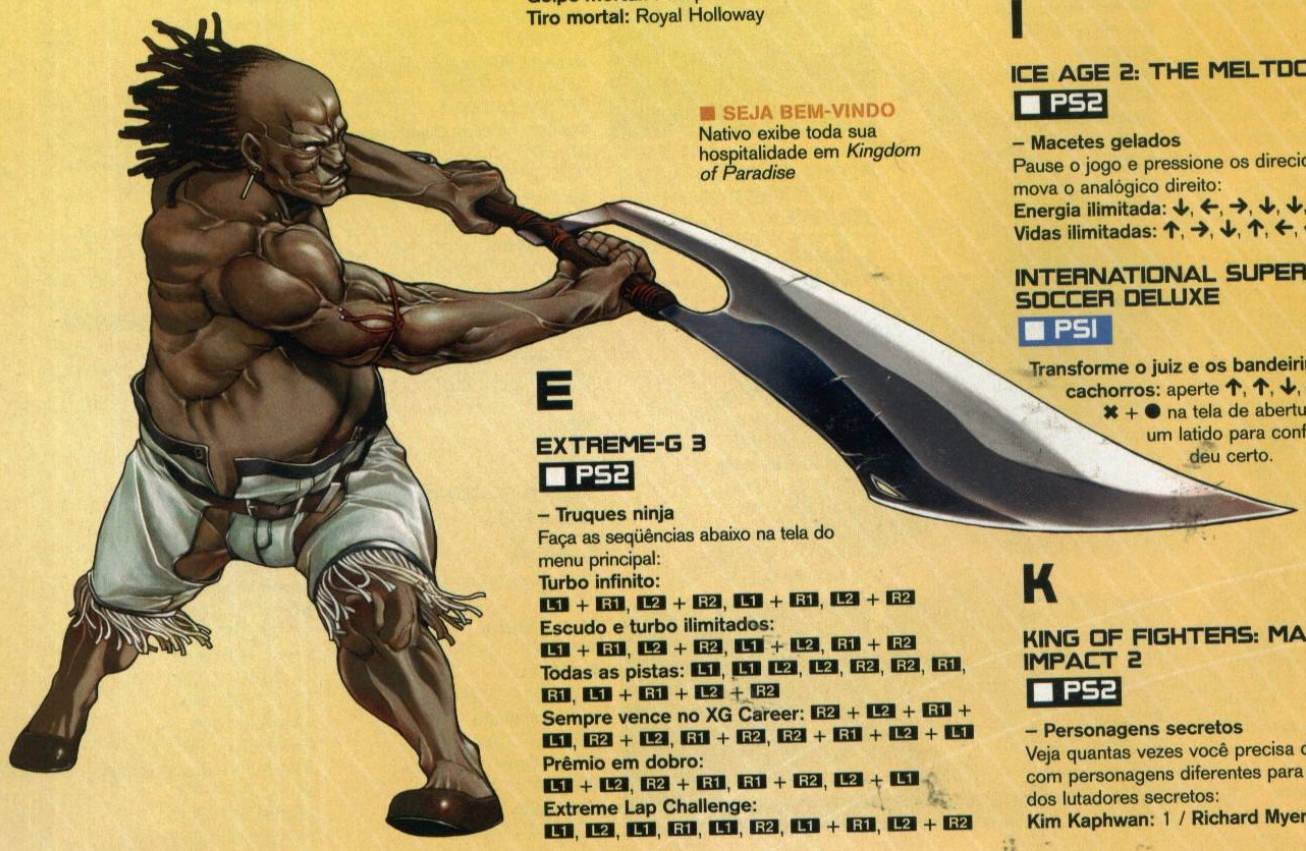
CIVILIZATION 2
PSI

Mais dinheiro: primeiro escreva "_CasH" no nome de uma cidade (segure R1 ao colocar a letra H no final do nome).

D

DA VINCI CODE, THE
PS2

– Truques da Mona Lisa
Entre em Codes no menu e digite uma das senhas:
Todos os bônus liberados: Et In Arcadia Ego
Galeria completa: Apocrypha
O dobro de energia: Sacred Feminine
Energia ilimitada: Vitruvian Man
Seleção de fases: Clos Luce 1519
Golpe mortal: Phillips Exeter
Tiro mortal: Royal Holloway



■ **SEJA BEM-VINDO**
Nativo exibe toda sua hospitalidade em *Kingdom of Paradise*

E

EXTREME-G 3
PS2

– Truques ninja
Faça as seqüências abaixo na tela do menu principal:
Turbo infinito:
L1 + R1, L2 + R2, L1 + R1, L2 + R2
Escudo e turbo ilimitados:
L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2
Todas as pistas: L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2
Sempre vence no XG Career: R2 + L2 + R1 + L1, R2 + L2, R1 + R2, R2 + R1 + L2 + L1
Prêmio em dobro:
L1 + L2, R2 + R1, R1 + R2, L2 + L1
Extreme Lap Challenge:
L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1 + R1, L2 + R2
Time StarCom:
L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1
– Códigos secretos
Munição ilimitada: na tela de seleção de times, pressione rapidamente L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1. Isso também funciona no menu "League Race And XG Mall".
Comece com dinheiro extra: vença um novo Career, selecione um piloto e aperte L1, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, L1 + R1 + L2 + R2.

■ **RISCA FACA** O pau come solto em *KOF*

G

GRADIUS COLLECTION
PSP

Todas as armas e power-ups: pause o jogo e pressione rapidamente ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L, R.

I

ICE AGE 2: THE MELTDOWN
PS2

– Macetes gelados
Pause o jogo e pressione os direcionais digitais ou mova o analógico direito:
Energia ilimitada: ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ←, ↓
Vidas ilimitadas: ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
PSI

Transforme o juiz e os bandeirinhas em cachorros: aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖ + ● na tela de abertura. Você ouvirá um latido para confirmar se deu certo.

K

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 2
PS2

– Personagens secretos
Veja quantas vezes você precisa detonar o jogo com personagens diferentes para liberar cada um dos lutadores secretos:
Kim Kaphwan: 1 / **Richard Myer:** 2

■ Lord Of The Rings

Fio: 3 / **Hanzo Hattori:** 4
B. Jenet: 5 / **Nightmare Geese:** 6
Ninon Beart: 7 / **Lilly Kane:** 8
Classic Kyo Kusanagi: 9 / **Wild Wolf Terry:** 10
Armor Ralf: 11 / **Mr Karate:** 12
Hyena: 13 / **Jivatma:** 14
– Cenários secretos
Cenário 1: termine o modo história.
Cenário 2: complete 50 missões no Easy.
Cenário 3: detone 50 missões no Easy.
Cenário 4: termine 50 missões no Hard.
Cenário 5: conclua 50 missões no Hard.
Cenário 6: complete o estágio 60 do Quest Survival.
Cenário 7: detone o estágio 120 do Quest Survival.
Cenário 8: termine o estágio 200 do Quest Survival.

KINGDOM OF PARADISE

■ PSP

– Itens extras
Na tela principal, entre em Download e, quando estiver conectado, use um dos códigos abaixo para liberar itens no game:
Genbu 6 dan Bugei: zoeuiss
Acessório de Seima: ydkvcex ou aietmaw
Byakko Kenpu 31: ptiuquc
Kirin Kenpu 31: qucmtkb
Espada milagrosa (aumenta 14 de ataque): rkjulvj
Bracelete de Seima: jticgek
Brinco de Seima: lfiynvg
Enfeite de Seima: otkciet
Anel de Seima: xktmvut
Seiryu Kenpu 31: kakeiti
Suzaku Kenpu 31: myuicei

■ VERMILLION Serão todos eles duendes?

L

LEGEND OF HEROES: A TEAR OF VERMILLION

■ PSP

(versão japonesa)
Personagens extras: detone Eiyuu Densetsu 3 e salve o game no mesmo memory card do Eiyuu Densetsu 4. Assim, você poderá carregar o quarto game com os heróis do terceiro.

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

■ PS2

Faramir, Merry e Pippin jogáveis:
detone o Crack of Doom.
TRAPAÇAS DA LUZ
Pause o jogo, segure R1 + R2 + L1 + L2 e aperte uma das combinações:
– Truques diversos
Todos os Upgrades: ↓, ↑, ▲, ■
Sempre detonando: ▲, ↓, ▲, ↑
Armas ilimitadas: ■, ■, ↓, ●
Projéteis ilimitados: ■, ■, ↑, ●
Invencível: ■, ●, ■, ↓
Modo Perfect: ●, ↑, ▲, ↓
Recarregar energia: ■, ■, ●, ●
Habilitar alvo: ↑, ●, ↓, ■
Combo de quatro hits para Aragorn: ↑, ■, ▲, ↓
Gandalf com as quatro habilidades: ▲, ↑, ■, ✖
– Personagens secretos
Faramir: ✖, ✖, ▲, ▲ / **Merry:** ✖, ↓, ↓, ✖
Pippin: ▲, ●, ■, ↓
HERÓIS MAIS PODEROSOS
Comece o jogo, segure R1 + R2 + L1 + L2 e aperte uma das combinações:
– Gandalf
Level 2: ↓, ▲, ✖, ▲ / **Level 6:** ▲, ▲, ✖, ↑
4 Hit Combo: ↓, ▲, ↑, ●
3 Hit Combo: ↓, ✖, ▲, ↓
Recarregar arma: ▲, ↓, ✖, ■
– Merry
Level 2: ↓, ↓, ■, ■ / **Level 4:** ■, ✖, ●, ↓
Level 6: ↓, ↓, ■, ▲ / **Level 8:** ↓, ▲, ✖, ■
4 Hit Combo: ▲, ✖, ■, ■
3 Hit Combo: ▲, ✖, ↑, ▲
Recarregar arma: ■, ●, ●, ▲
– Pippin
Level 2: ↓, ✖, ↓, ↑ / **Level 4:** ✖, ↓, ↓, ↓
Level 6: ●, ▲, ●, ▲ / **Level 8:** ■, ↑, ↑, ●
4 Hit Combo: ✖, ✖, ↓, ●
3 Hit Combo: ↑, ↑, ■, ●
Recarregar arma: ↑, ●, ↓, ■
– Aragorn
Level 2: ●, ▲, ✖, ▲ / **Level 4:** ↓, ■, ●, ■
Level 6: ●, ▲, ■, ■
4 Hit Combo: ↑, ■, ▲, ↓
3 Hit Combo: ■, ↓, ●, ↑
Recarregar arma: ▲, ■, ■, ▲
– Faramir
Level 2: ✖, ■, ✖, ↓ / **Level 4:** ✖, ✖, ■, ■
Level 6: ▲, ✖, ↓, ● / **Level 8:** ●, ↓, ↓, ↓
3 Hit Combo: ■, ▲, ↑, ▲
Recarregar arma: ▲, ↑, ✖, ✖
– Frodo
Level 2: ▲, ↑, ↓, ●
Level 4: ▲, ↑, ●, ↓
Level 6: ↓, ↓, ✖, ▲
Level 8: ●, ●, ↓, ↓
4 Hit Combo: ↓, ■, ↓, ●
3 Hit Combo: ■, ↓, ▲, ■
Recarregar arma: ▲, ▲, ▲, ●
– Gimli
Level 2: ↑, ●, ■, ■ / **Level 4:** ▲, ■, ↓, ↑
Level 6: ↓, ▲, ↓, ■
4 Hit Combo: ▲, ■, ↑, ✖
3 Hit Combo: ↑, ■, ●, ■
Recarregar arma: ●, ●, ●, ✖
– Legolas
Level 2: ■, ■, ●, ■
Level 4: ↓, ↓, ✖, ✖
Level 6: ↓, ●, ↑, ↓
4 Hit Combo: ✖, ●, ▲, ■
3 Hit Combo: ■, ▲, ▲, ●
Recarregar arma: ▲, ▲, ▲, ↓
– Sam
Level 2: ●, ✖, ●, ▲ / **Level 4:** ↑, ↓, ■, ✖
Level 6: ↓, ↓, ↑, ↑
4 Hit Combo: ↑, ↓, ▲, ▲
3 Hit Combo: ■, ✖, ●, ■
Recarregar arma: ✖, ✖, ●, ✖

BRASILCURSOS.COM.BR
http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original:
a partir de R$ 39,90

Unidade óptica para Play2 Slim:
a partir de R$ 59,90

BA5815 para Play2:
a partir de R$ 14,00

MODEM + HD 80GB PARA PLAY2:
a partir de R$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

■ Sky Surfer

– Times secretos
AFC East All Stars: EAASFSCT
AFC North All Stars: NAOFRCTH
AFC South All Stars: SAOFUCTH
AFC West All Stars: WAEFSCT
NFC East All Stars: NNOFRCTH
NFC North All-Stars: NNAS66784
NFC South All Stars: SNOFUCTH
NFC West All Stars: ENASFSCT
Team Xzibit: TeamXzibit
Time Reebok: Reebok
– Habilidade no máximo
Recepção*: MagnetHands
Velocidade: GottaBDShoes
Roupada de bola: BlastTackle
– Modos especiais
Modo Chains: Trick3dOut
Modo formiguinhas: RuinedPicnic
Jogadores magricelos: Shrunken
Modo Fumble*: GreasedPig
Sem modo Fumble*: GlueHands
Tamanho aleatório dos jogadores: SighsMatters
– Mais truques
Turbo ilimitado*: NozBoost
Gamebreaker 10X: XxGBCraZ
Gamereaker 1X: IlxGBCraZ
Campo da Electronic Arts: EAField
Campo Gridiron e time Legend: str2mkryz
10 jardas no primeiro down: FirstFirst
Sem primeiro down: NoChains
Sem texturas: BloominGroup
Saltos e movimentos ruins: CementShoes
Bola grande: BIGPig

M

MLB SLUGFEST: LOADED

■ PS2

– Códigos especiais
Pressione os comandos abaixo no tela VS (Versus). As trapaças não funcionam no modo Franchise.
Turbo ilimitado: ↓, ■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, ●
Tempo extra: ←, ■, ▲, ▲, ●, ●, ●
Acertos no máximo: ←, ■, ■, ■
Poder no máximo: ←, ▲, ▲, ▲
Velocidade no máximo: ←, ●, ●, ●
Modo Rubber Ball: ↑, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●
Modo Softball: ↓, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●
Modo cabecinha: ←, ■, ■
Modo cabeção: →, ■, ■

N

NBA BALLERS: REBOUND

■ PSP

– Senhas da cesta
Use os passwords para liberar jogadores alternativos e outras facilidades:
Todos os jogadores e vídeos: NBA BALLERS TRUE PLAYA
Steve Francis: RISING STAR
Allen Iverson Recording Studio: THE ANSWER
Alonzo Mourning: Zo
Chris Weber: 24 SECONDS
Clyde Drexler: CLYDE THE GLIDE
Dikembe Mutumbo: In The Paint
Emanuel Ginobli: Manu
Jerry Stackhouse: Stop Drop And Roll
Julius Irving: One On One
Kevin McHale: Holla Back
Lebron James: KING JAMES
Magic Johnson: Laker Legends
Nene Hilarios: Rags To Riches
Pete Maravich: Pistol Pete
Rasheed Wallace: Bring Down The House
Pippen Yacht: NICE YACHT
Stephon Marbury: Platinum Playa
Steve Francis: Ankle Breaker
Tim Duncan: Make It Take It
Rick Hamilton: Rip
Wilt Chamberlain: WILT THE STILT

NFL STREET 2 UNLEASHED

■ PSP

Team Xzibit: complete o tutorial do game.
PASSWORDS SECRETOS
Use as senhas na opção Cheats and Codes, dentro do menu Options. Os truques serão salvos no ID do game. As dicas com asterisco funcionam somente no Quick Game, modo para um jogador.

P

PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST

■ PSP

– Senhas piratas
Durante o jogo, pressione os comandos abaixo e confira os resultados:
Todos os tesouros: ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ✖, ✖
Energia completa: ▲, ●, ▲, ●, ▲, ●, ●, ✖
Modo God: ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ✖, ✖
Tiro mortal: ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■, ■
Power Moves ilimitados: ▲, ▲, ▲, ■, ■, ✖, ●, ●
Kraken Battle liberada: ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ■

■ COMO UM GATO
Não importa quantas piruetas eles dão - os atletas acrobatas de *Sky Surfer* sempre caem de pé

S

SKY SURFER

■ PS2

– Manobras especiais
Scorpion: ●, ▲, ✖
Menhouse Surprise: ■, ▲, ✖
Opening Touring Car: ■, ■, ■, ●
The Plate: ▲, ✖, ▲, ✖
Tidy Bowel In The Hole: ■, ✖, ●, ✖
Bending Reed: ▲, ■, ✖, ●
Propeller: ■, ▲, ✖, ●
Free Fall: ▲, ✖, ✖, ▲
Burner Speed: ●, ●, ●, ■
Snow Ball: ▲, ■, ■, ●
Avalanche: ▲, ●, ●, ■
Rolling Barrel Left: ✖, ●, ●, ✖
Rolling Barrel Right: ✖, ■, ■, ✖

■ TENCHU Pode deixar que ela faz a barba

T

TENCHU: WRATH OF HEAVEN

■ PS2

– Truques Ninja
Personagens secretos: na tela de título, aperte L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3.
Arenas secretas: durante a tela de seleção de arenas do multiplayer, aperte L1, R1, L2, R2, →, ■, L3, R3.
Todas as fases: na tela de seleção de fases, aperte L1, R1, L2, R2, →, ■, L3, R3.
Recuperar energia: pause o game e aperte ↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■.
Todos os layouts das fases: na tela de seleção de fases, pressione R3, L3, R2, L2, R1, L1.

X

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

■ PS2

– Segredos mutantes
Faça as combinações de botões no menu Cerebro Files e aperte START logo em seguida para liberar a trapaça:
Sala Iceman's Danger: →, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑
Sala Nightcrawler's Danger: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →
Sala Wolverine's Danger: ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←
– Novo visual
Roupas dos quadrinhos: recolha todos os Sentinal Techs.
Roupas urbanas: pegue todos os arquivos Weapon X.

Y

YAKUZA

■ PS2

Modos Adventure Review, Battle Review e Movie Viewer: basta terminar o jogo.
Barra de combos ilimitada: consiga rank S em todas as missões no modo Battle Review.

INFOGAMES &
TECGAMES
VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES
SEDEX P/ TODO BRASIL
XBOX
NINTENDO GAME CUBE
PS one
Play2
GAME BOY ADVANCE
PS TWO
PSP
Preços especiais para Revendedores
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES
BA5815FM
LEITOR PSONE
LEITOR PS2 400C
DRIVE X-BOX
LA 6598 ORIGINAL
LEITOR GAME CUBE
LEITOR PSTWO
Trabalhamos com Peças Originais
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor
Acesse nosso website: www.tecgames.com.br
Losango
Muito mais que crédito.
Aceitamos os Cartões: Maestro MasterCard VISA Electron VISA REDE SHOP
Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.
Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579
Assistência Técnica
Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301
Tel: 3326.9661
50mts do Metrô São Bento
* Sujeito aprovação de crédito

AVALANCHE DE GTA (PARTE 2)

Na edição passada, separamos as melhores dicas para os *GTAs* mais recentes. Agora chegou a vez das versões clássicas do PS2 e PS1.

GRAND THEFT AUTO 3

PS2

– Códigos secretos

Pressione um dos comandos abaixo durante o jogo.

Tanque de guerra:
●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲

Carro de polícia: →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1

Paz e tranqüilidade:
R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Procurado vivo ou morto:
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←

Todas as armas:
R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Energia completa:
R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Colete à prova de balas:
R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Mais dinheiro:
R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Destruir todos os carros:
L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1

Neblina: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖

Céu mais bonito:
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■

Chuva: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●

Clima normal: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲

Mais tempo:
●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲

Roupa especial: →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →

Pedestres malucos:
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1

Pedestres normais: R1, R3, L2, R3, L1, R1

Pedestres encrenqueiros:
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2

Pedestres terroristas:
R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

PS1

– Truques secretos

Entre com os códigos no lugar do seu nome:

Todas as fases, todas as armas, "Get Out of Jail Free" card, escudo, mostrar coordenadas, 9.999.990 pontos, 5X Multiplier, sem polícia nas ruas e 99 vidas: HAROLDHAND

Todas as fases, todas as armas, "Get Out of Jail Free" card, escudo, mostrar coordenadas, 5X Multiplier, 99 vidas e nível máximo de procurado: GETCARTER

Todas as armas, "Get Out of Jail Free" card, escudo: TOOLEDUP

Todas as fases, todas as armas, "Get Out of Jail Free" card, escudo e 5X Multiplier: FREEMANS

Todas as armas, "Get Out of Jail Free" card e escudo: DONTMESS

Todas as fases, armas ilimitadas, Get Out of Jail Free Card e escudo: SORTED

Todas as fases: RAZZLE ou READERWIFE

Fases de Londres 1 e 2: MAYFAIR

Fases de Londres 1 e 3: PENTHOUSE

5X Multiplier: SIDEBURN

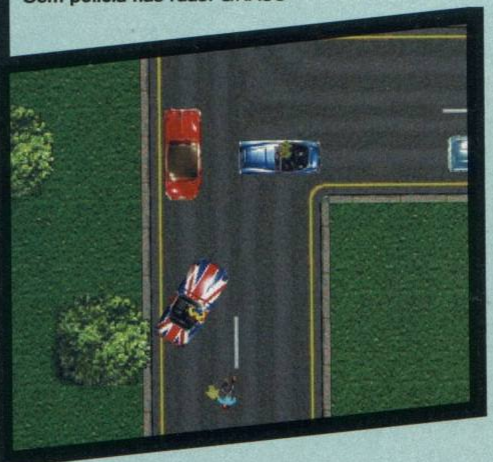
99 vidas: MCVICAR

9.999.990 pontos: BIGBEN

Mostrar coordenadas: SWEENEY

Nível máximo de procurado: OLDBILL

Sem polícia nas ruas: GRASS



GRAND THEFT AUTO 2

PS1

– Truques secretos

Entre com os códigos no lugar do seu nome:

1.000.000 de pontos: BIGSCORE

500.000 mil dólares: MUCHCASH

5X Multipliers: HIGHFIVE

Todas as armas e itens: NAVARONE

Modo Debug: NO FRILLS

Sem polícia nas ruas: LOSEFEDS

Mostrar coordenadas: WUGGLES

Escolher fase: ITSALLUP

Modo "Wanted": DESIRES

Energia ilimitada: LIVE LONG

GRAND THEFT AUTO

PS1

– Trapaças fáceis

Use as senhas no lugar do seu nome:

Todas as cidades 1: TURF ou INGLORIOUS

Todas as cidades 1 e 2: CAPRICE

Todas as cidades 1 e 2 (Exceto Vice City): URGE

Pular para a próxima cidade: WHEYHEY

Liberty City 1 e 2: FECK

Liberty City 1 e 2 + San Andreas: TVTAN

99 vidas para o seu herói: SATANLIVES

5X Multiplier: EXCREMENT

Mostrar coordenadas: BLOWME

Escolher qualquer missão: SKYBABIES

Sem polícia nas ruas: CHUFF

Procura do pela polícia – nível 4: EATTHIS

99 Vidas, 5X Multiplier, todas as armas, armadura ilimitada, mostrar coordenadas, Modo "Get–Out–Of–Jail–Free", seleção de fase e procurado pela polícia – nível 4: BSTARD

99 Vidas, 5X Multiplier, todas as armas, Modo "Get–Out–Of–Jail–Free" e seleção de fase: THESHIT

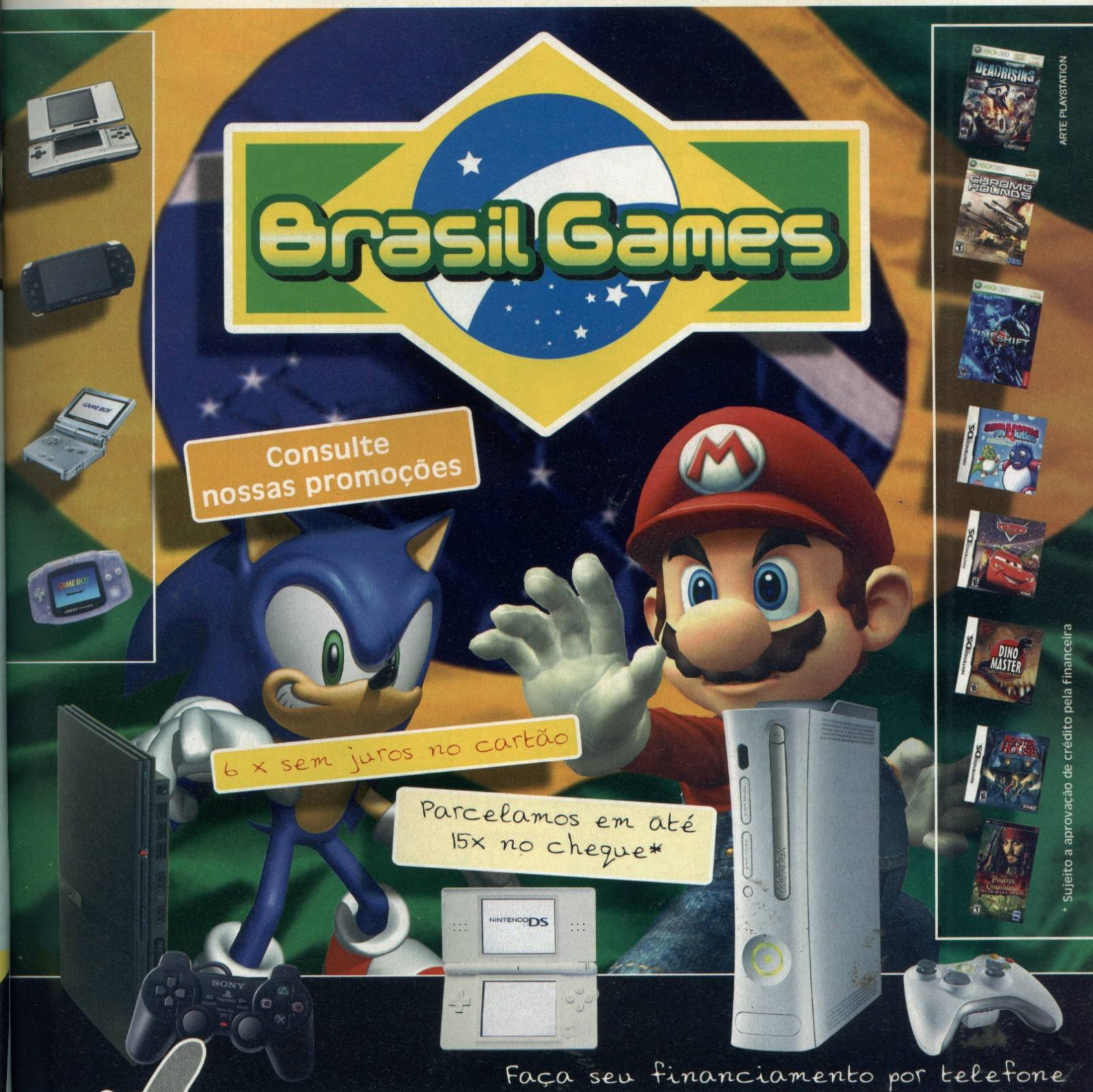
Todas as armas, Modo "Get–Out–Of–Jail–Free" e seleção de fase: MADEMAN

Todas as armas, Modo "Get–Out–Of–Jail–Free" e armadura ilimitada: GROOVY

Todas as armas e Modo "Get–Out–Of–Jail–Free": PECKINPAH

Todas as cidades, armas e muito dinheiro: HANGTHEDJ

Vídeo Games é na



Sedex para todo Brasil

Loja 1: Rua Cel. Oliveira Lima, 481 • **Sto André** • SP
Tel: (11) 4994-1488 / 4490-2284

Loja 2: Rua Cel. Oliveira Lima, 288 Box 02 • **Santo André** • SP
Tel: (11) 4427-4307

FACES DE LARA CROFT

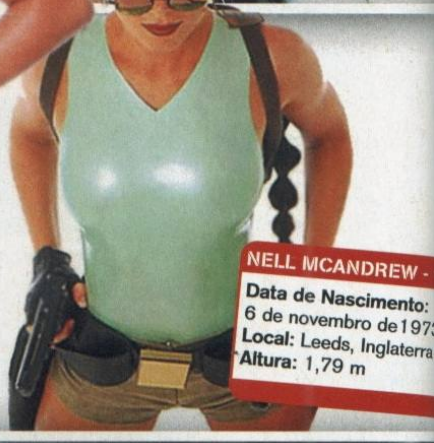
As mulheres que deram vida à famosa exploradora de tumbas

A personagem mais popular dos videogames há muito tempo pulou para o mundo real. Angelina Jolie é a atriz mais famosa que interpretou a heroina, mas várias outras beldades já emprestaram suas curvas para a musa virtual. Confira algumas das mais famosas e escolha a sua preferida. Tem até brasileira no meio!

LARA WELLER - 1999
Data de Nascimento: 6 de abril de 1975
Local: Rotterdã, Holanda
Altura: 1,76 m

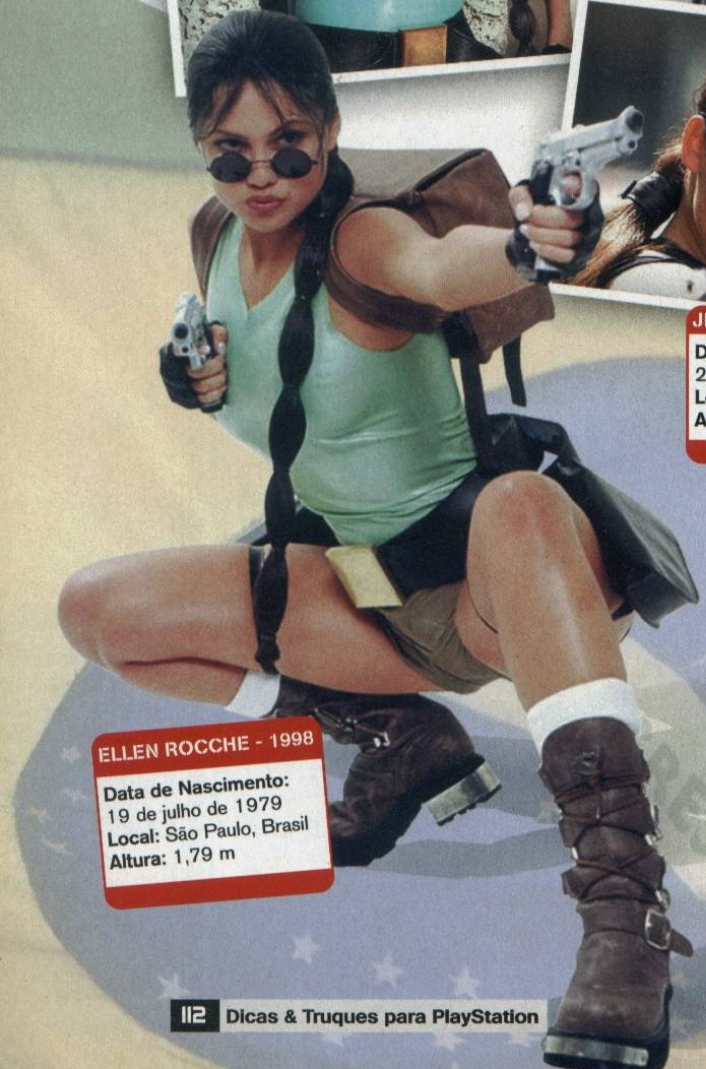
RHONA MITRA - 1997
Data de Nascimento: 9 de agosto de 1976
Local: Londres, Inglaterra
Altura: 1,76 m

LUCY CLARKSON - 2000
Data de Nascimento: 7 de junho de 1983
Local: Yorkshire, Inglaterra
Altura: 1,55 m

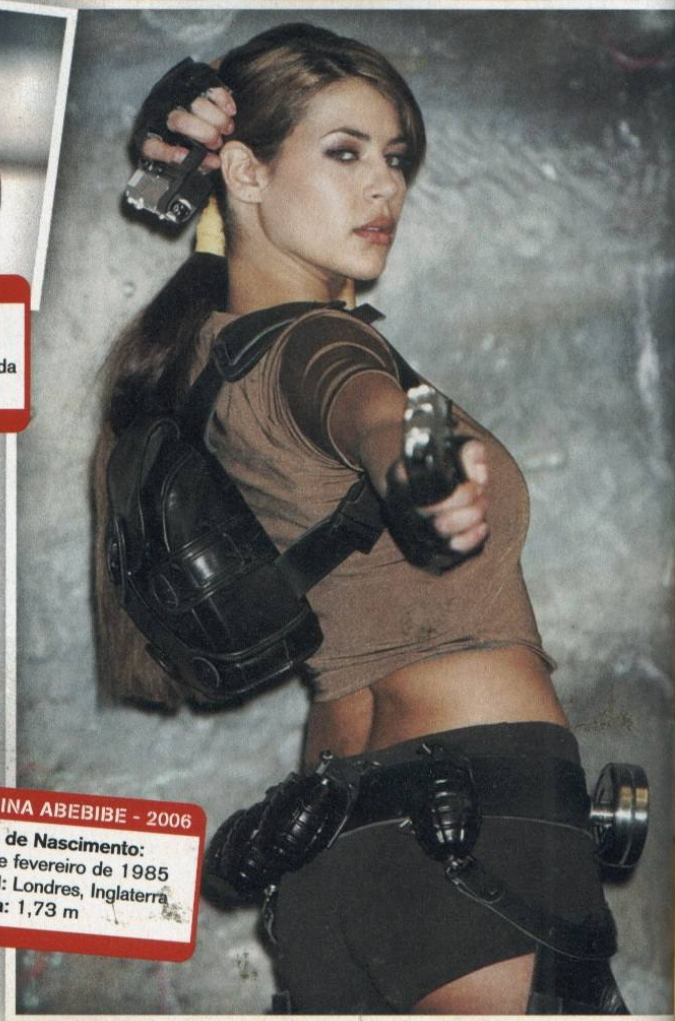


NELL MCANDREW -
Data de Nascimento: 6 de novembro de 197
Local: Leeds, Inglaterra
Altura: 1,79 m

JILL DE JONG - 2002
Data de Nascimento: 2 de fevereiro de 1982
Local: Hoogeveen, Holanda
Altura: 1,82 m



ELLEN ROCCHE - 1998
Data de Nascimento: 19 de julho de 1979
Local: São Paulo, Brasil
Altura: 1,79 m



KARINA ABEBIBE - 2006
Data de Nascimento: 14 de fevereiro de 1985
Local: Londres, Inglaterra
Altura: 1,73 m

SITE 100% SEGURO

SEU PRESENTE DE DIA DAS CRIANÇAS ESTÁ NA GAME ONE

A MAIOR VARIEDADE DE JOGOS E ACESSÓRIOS PARA VIDEO GAMES E COMPUTADOR. O QUE VOCÊ QUER GANHAR, AQUI TEM!

E O MELHOR: É MUITO FÁCIL PARA SEUS PAIS COMPRAREM!

LIGUE

(19) 2122-5252

Entregamos para todo o Brasil!

Av. Barão de Itapura, 1647 - Campinas/SP

ATÉ 10X S/ JUROS* MasterCard Diners Club International

ATÉ 6X S/ JUROS* VISA AMERICAN EXPRESS

CHEQUES PELO BANCO PanAmericano EM ATÉ 15X*

www.GameOne.com.br

SONY Microsoft SAMSUNG Nintendo LG datel Logitech Genius Edifier THRUSTMASTER CLONE

*Vendas nos cartões Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. American Express apenas na loja física. O número de parcelas sem juros ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto, consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Financiamento com cheques sujeito a aprovação pelo Banco Panamericano. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque.

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

>PSP<

TROMIC MES

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

DEI 3 CHAPÉUS NO MESMO CARA.

DÁ GOSTO SUPERAR LIMITES

Nestlé NESCAU

ENERGIA QUE DÁ GOSTO